LE PREMIER MAGAZINE DES CONSOLES DE JEUX VIDEO

NEC
NINTENDO
SEGA
ATARI
SNK

PLAYER ONE

N° 30

LES HITS DU MOIS
Super Star Wars, Fatal Fury II
Chiki Chiki Boys, Tiny Toon
Tortues Ninja, Castlevania II

DOSSIER
Les meilleurs jeux
de rôle et d'aventure

TÉLÉVISION
Player One
sur le câble

GRATUIT
32 pages de
petites annonces

28F

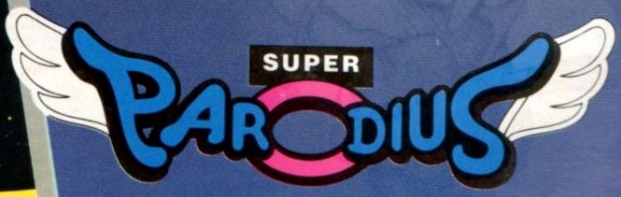
LES TORTUES REVIENNENT

M 4413 - 30 - 28,00 F
10 AVRIL 93 - 10 MAI 93
MENSUEL

Enfilez votre tenue de combat à l'épreuve des flammes, glissez-vous dans le cockpit de votre stratosfighter AXELAY et préparez-vous à affronter "l'ARMADA de la DESTRUCTION" à travers six mondes tous plus fous les uns que les autres. Votre mission : vous saisir des armes volées par l'ennemi diabolique, mais attention ! La tâche ne sera pas facile et votre combat pour la vie ne fait que commencer...

3 classiq

La Grande PIEUVRE "OCTOPUS" menace de détruire la Terre. Vous devez absolument aider PARODIUS et ses amis à retrouver l'infâme calamar et à l'anéantir afin que la Terre retrouve enfin la paix..



SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM Nouveau sur SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM Nouveau sur SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

ues de Konami

Le temps joue contre vous. Vous devez trouver votre voie à travers 20 niveaux périlleux afin de délivrer la princesse des griffes du Grand Vizir JAFFAR. Serez-vous victorieux et revendiquerez-vous la Résidence Royale avant que le sablier ne soit vide?

KONAMI®

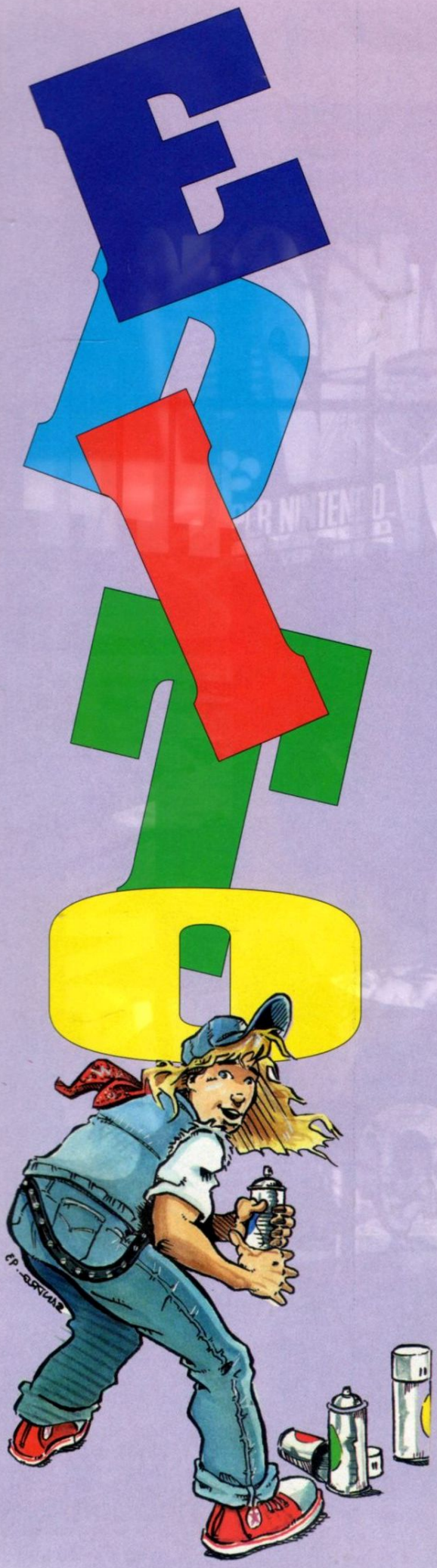
SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

ORIGINAL GAME LINK GAME PAK

ORIGINAL GAME BOY GAME PAK

Original Nintendo Seal of Quality™

Axelay™ and Super Parodius™ are Trademarks of Konami Company Ltd. © 1992 Konami. All rights reserved. Prince of Persia is a registered Trademark of Broderbund Software, Inc. © 1992 Broderbund Software, Inc. Jordan Mechner. All rights reserved. ©1992 Konami. All rights reserved. Konami® is a registered Trademark of Konami Co. Ltd. Distribué par Bandai. Pour tout complément d'informations, appelez-nous au (16-1) 34 64 77 55.



LE PREMIER MAGAZINE EUROPÉEN CONSACRÉ AUX CONSOLES DE JEUX

Bienvenue dans l'univers fantastique des jeux vidéo, kids ! Pour son trentième numéro, *Player One* vous propose une nouvelle fois un petit voyage pixelisé, doté de nombreux cadeaux (deux posters et trois concours). En bonus, vous aurez droit à un méga dossier sur les meilleurs jeux de rôle et d'aventure, un genre peu populaire qui mériterait d'être mieux connu. Nous ferons aussi une petite escale dans le monde du cinéma avec de nouvelles révélations sur le film consacré à Super Mario. Ensuite, cap sur les antennes télé pour vous parler de Télévisator 2 et d'une nouvelle émission intitulée Player One qui est actuellement diffusée sur MCM, la chaîne musicale des jeunes sur le câble et le satellite. Enfin, au terme de notre voyage, vous retrouverez nos rubriques habituelles avec en vedette nos tests de jeux que tout le monde nous envie. Embarquement immédiat, attachez vos ceintures, c'est parti.

Sam Player

À QUI ÉCRIRE ?

Si vous avez quelque chose à dire (en bien ou en mal) à propos de *PLAYER ONE*, écrivez à : Sam Player, *PLAYER ONE*, 19, rue Louis-Pasteur 92513 BOULOGNE cedex.
Pour la rubrique Trucs en Vrac, (pages 42 à 53), toutes vos lettres sont les bienvenues. Envoyez vos propres trucs, vos trouvailles les plus extra. Attention ! les meilleurs seront publiés. Écrivez à Wonder Fra, *PLAYER ONE*, 19, rue Louis-Pasteur 92513 BOULOGNE cedex.
Pour les Plans et Astuces (pages 130 à 137) adressez votre courrier à Pierre ou à Sam. Si vous êtes bloqué dans un jeu, écrivez à SOS *PLAYER ONE*, 19, rue Louis-Pasteur 92513 BOULOGNE cedex, sans oublier d'indiquer le nom du jeu et le niveau dans lequel vous perdez.
Si vous voulez faire passer une petite annonce gratuitement, envoyez-la à : *Petites Annonces PLAYER ONE*
19, rue Louis-Pasteur 92513 BOULOGNE cedex.

SOMMAIRE

- 4 - ÉDITO
- 5 - SOMMAIRE
- 6/7 - COURRIER
- 10/29 - STOP INFO
- 30/31 - INDEX
- 32/39 - OVER THE WORLD
- 42/53 - TRUCS EN VRAC
- 54/55 - GÉNIES EN ACTION
- 56/71 - TESTS DE JEUX
- 77 - ABONNEMENT
- 78/114 - TESTS DE JEUX
- 97/99/113 - 3 SUPER CONCOURS
- 116/129 - DOSSIER JEUX DE RÔLE
- 130/137 - PLANS ET ASTUCES
- 138/145 - REPORTAGE
- 146 - TOP 10

INDEX DES JEUX TESTÉS

SUPER NINTENDO
Cool World 96
Jack Nicklaus Golf 94
Lethal Weapon 84
Super Star Wars 56

GAME BOY
Best of the Best 112
Castlevania II 78
Populous 108
Super Hunchback 110
The Blues Brothers 114
Tip Off 92

NES
Best of the Best 102
Felix the Cat 88
Parodius 86

MEGADRIVE
Chiki Chiki Boys 60
Cyborg Justice 100
Sunset Riders 98
Tiny Toons 68
Teenage Mutant Hero Turtles : The Hyperstone Heist 64

MASTER SYSTEM
World Cup 92' 104

GAME GEAR
Chuck Rock 90
Super Space Invaders 106

NEO GEO
Fatal Fury 2 82

PLANS ET ASTUCES : SHINNING IN THE DARKNESS

3 SUPER CONCOURS ET 2 POSTERS GRATUITS

PLAYER ONE L'ÉMISSION TÉLÉ SUR MCM

LE FILM SUPER MARIO BIENTÔT SUR VOS ÉCRANS

PLAYER ONE est une publication de MÉDIA SYSTÈME ÉDITION
19, rue Louis-Pasteur — 92513 BOULOGNE cedex
Tél. : 41 10 20 30.

Directeur de la publication : Alain KAHN.
Rédacteur en chef : Pierre VALLS.
Secrétaires de rédaction : Gilles SAUER, Hélène LÊ.
Rédaction : Sylvain ALLAIN, Véronique BOISSARIE, José CARRION, François DANIEL, Christophe DELPIERRE, Cyril DREVET, Hugues MARTIN, Christophe POTTIER, Olivier RICHARD, Eddy SALAT, Olivier SCAMPS.
Couverture : TOTA.
Infographiste : Laurent VIEL.
Secrétariat : Valérie RICHARD.

Publicité : tél. : 41 10 20 40.
Responsable de la publicité : Perrine MICHAELIS.
Chef de publicité : Nezhia BOUBEKRI.
Responsable marketing et télématique : Barbara RING-RÉMY.

Responsable de la fabrication : Isabelle DERVEAUX-BERTÉ.
Photogravure : Pi-M - SAMAT. **Impression** : SNIL.
Service abonnement : B.I.I. - BP 11, 60940 MONCEAUX
Tél. : (16) 44 72 77 55.

Média Système Édition, SA au capital de 250 000 F.
RCS Nanterre B341 547 024.
Président-directeur général : Alain KAHN.
Responsable financière et comptable : Sylvie BRUTINAUD.
Comptabilité : Françoise LE MÉTAYER.
Administration : Jacqueline SEVASTELLIS. **Gestion** : Fabrice MORGAUT.
Commission paritaire n° 72 809. Distribution NMPP.
Dépôt légal janvier 1993. Publication inscrite à l'OJD.

Tous les documents envoyés sont publiés sous la responsabilité de leur auteur et restent propriété du magazine. Photos et illustrations : tout droit réservé.

Permanence téléphonique tous les mercredis de 15 h à 18 h.
Ce numéro comporte un encart broché, gratuit, de trente-deux pages foliotées de 1 à 32, entre les pages 74 et 75 du magazine.

Courrier

Salut à tous. C'est un courrier dense que nous avons ce mois-ci, un peu comme la coupe de cheveux de Pedro, notre rédac chef qui n'arrête pas de me tanner pour que je rende ces deux pages à l'heure. C'est à croire qu'il a une horloge à la place du cerveau. Bon, on oublie et on passe à vos lettres.

Sam

Hello Sam,
Je t'écris de mon paradis (Tahiti). Je veux tout d'abord te remercier pour les cadeaux que tu m'as offert pour mon abonnement (le Pin's et le tri-marqueur). J'ai actuellement la Super Nintendo, avec Super Mario World que j'ai terminé. Maintenant je suis sur Street Fighter II. Je voudrais te demander quel est le code pour pouvoir jouer avec le même person-nage sur Street Fighter II ? Est-ce-que je peux participer aux concours de ton magazine ? J'espère que tu me répondras. Je te remercie d'avance en attendant mon prochain magazine. À bientôt.

Andrew

Salut Andrew,
Bienvenue dans l'enfer des jeux vidéo ! Je vais te donner le code que tu demandes, bien que nous l'ayons déjà publié. Mais comme tu habites Tahiti, tu n'as peut-être pas pu te procurer le Player *où nous l'avons passé. Pendant la page de présentation, dès qu'apparaît le mot Capcom au générique, il faut appuyer sur* BAS, RIGHT, HAUT, LEFT, Y *et* B.
Pour les concours, tu peux évidemment y répondre comme tout le monde. Mais il faut que tu fasses attention aux dates limites de participation. Enfin, puisque tu habites Tahiti, j'espère que tu ne passes pas trop de temps scotché sur ta console et que tu profites de ta situation privilégiée pour faire de la plongée sous-marine car moi, c'est un de mes sports préférés. Salut Andrew.

Sam

Bonjour Sam,
J'ai lu, dans le *Player One* n° 29, que Mario Paint (livré avec la souris et le tapis) allait coûter moins de 400 francs, dès le premier mars. Or, je l'ai acheté dans une FNAC, le 9 mars, au prix de 675 francs. Peuvent-ils vendre le jeu au montant qu'ils veulent ? Dois-je contester le prix ? J'espère une rapide réponse de votre part.

Maxime, un fidèle lecteur

Salut Maxime,
Les prix que nous donnons sont des prix indicatifs, mais les magasins peuvent vendre le jeu aux prix qu'ils veulent. C'est à vous de faire jouer la concurrence. Par contre, une fois que tu as acheté le jeu, il est évidemment trop tard pour contester le prix. Ciao Maxime.

Sam

Salut Sam,
Je voudrais te féliciter pour ton mag que j'adore. Cependant, j'ai décelé quelques anomalies. C'est pas que je ne t'aime pas, au contraire, mais je voudrais que ton canard soit parfait. Alors, voici quelques erreurs que j'ai relevées dans le numéro 29.
1°) Tout d'abord, dans Over The World, page 27, les images 10/11 et 12/13 ne sont-elles pas inversées avec les légendes ?
2°) Page 39, dans les Trucs en Vrac, l'astuce pour Sonic 2, l'image est très bizarre, non ? À la page suivante, l'astuce pour Mystic Defender, même chose. Continuons, j'espère que je ne t'ennuies pas (c'est pour ton bien).
3°) Page 55, dans le test de Mickey's Magical Quest, sous l'image où il est sur un tapis volant, la légende dit : « Vous dirigez le tapis roulant au paddle ». Avec tout ça, je m'inquiète beaucoup pour votre santé. Vous buvez quoi en ce moment ? Bon, je vous quitte pour l'instant, mais je reviendrais, prenez garde ! Ciao à toute l'équipe de *Player One*.

Le Bourreau

Hello le Bourreau,
Yep, toutes tes remarques sont justes, et on s'excuse de ces quelques erreurs. Mais

bon, s'il n'y a que ça, ce n'est pas très grave. On essaye de les éviter, mais parfois dans la précipitation du bouclage quelques fautes nous échappent. Encore toutes nos excuses et comme on dit dans les courses cyclistes chères à Crevette et Renato (?) On essayera de faire mieux la prochaine fois. A'tchao, Le Bourreau.

Sam

Salut Sam,
Je trouve que ton mag est très sympa (il frise le génial), mais j'ai quelques petits reproches à vous faire et quelques questions à vous poser (ce sera peut-être la lettre la plus longue du mois si elle est publiée).
1°) Je trouve que vos tests de jeux sont un peu surnotés. Exemple : pour les graphismes d'Addams Family 2 (Super Nintendo) : 99 %. Ils sont superbes, c'est vrai, mais comme la qualité des jeux augmente sans cesse ; combien donnerez-vous à Mr Nuts (du même éditeur) qui promet d'être encore mieux graphiquement ? Vous lui mettrez 101 % ?
2°) Non, non, et non ! On parle tout le temps de la palette de couleurs limitée de la Megadrive (et surtout du Mega CD). On n'a qu'à regarder Sonic 2, Ecco, Mick et Mack pour se poser une question : est-ce la faute de la Megadrive ou des programmeurs ?
3°) Te verra-t-on dans l'émission Télévisator 2 ?
4°) Mettrez-vous une note aux jeux dans les News de Over The World ?
5°) Avez-vous des nouvelles de Jurassic Parc (Super Nintendo) ? Quand sortira-t-il ? Et tiendra-t-il toutes ses promesses ?

Marc

Salut Marc,
Ta première question aborde un problème délicat : sur quelles bases doit-on attribuer les notes dans Player One *? Après en avoir discuté avec toute l'équipe, nous avons décidé la chose suivante : chaque jeu est noté en fonction des qualités techniques de la console sur laquelle il tourne, mais aussi en fonction des jeux existants sur cette même console, sans préjuger des futurs jeux à venir. Cela présente quelques inconvénients, et celui que tu cites me paraît justifié, mais il nous semble que ce système de notation est quand même le meilleur.*
2°) Je suis d'accord avec toi. La palette de la Megadrive est certes moins importante que celle de la Super Nintendo ou de la Neo Geo, mais suffisamment large pour réaliser de superbes graphismes. Les exemples que tu cites en sont la preuve. Si certains jeux paraissent parfois un peu fade, c'est la faute des programmeurs qui n'ont pas utilisé toutes les possibilités de la Megadrive.
3°) Non !
4°) Nous préférons ne pas mettre de note dans Over The World, car certains détails peuvent changer d'une version à l'autre et nous préférons réserver notre avis pour la version officielle de la sortie française.
5°) Jurassic Parc sortira en octobre prochain, en même temps que le film de Steven Spielberg. Quant à savoir s'il tiendra toutes ses promesses, je n'en sais rien puisque je ne l'ai pas encore vu. Ciao Marc.

Sam

Salut Sam,
Je ne vais pas te dire que ton mag est super giga méga branché, car tu le sais déjà. J'ai pris ma plume parce que, lorsque j'ai vu dans le numéro 29 que l'émission Télévisator 2 (qui n'a pas l'air mal d'ailleurs) passait le mercredi matin, je me suis dit : « Ils nous prennent pour qui ? », car la plupart des gars et des filles qui jouent aux jeux vidéo ont entre 13 et 16 ans (j'ai dit la plupart). Et, au cas où tu ne le saurais pas, on a cours le mercredi matin ! Alors, à moins que l'on place des télés dans les salles de cours, ça me paraît difficile de regarder cette émission. Je sais, France 2 ne peut pas diffuser l'émission le mercredi après-midi, ou le samedi après-midi, ou encore le dimanche (à la place de Dimanche Martin !), mais ce n'est pas la peine de faire une émission comme ça si on ne peut pas la regarder ! Soyons logique ! À part ça, je suis très content d'acheter ton magazine tous les mois, parce que vous savez de quoi vous parlez. Les X-Men, vous savez qui ils sont et, rien que pour ça, je l'achète tous les mois. Surtout, ne changez rien ! Au fait, la note pour la notice des jeux, que Christ vous a demandé dans le courrier du dernier *Player*, est une très bonne idée ! Ciao Sam.

Personne

Salut personne,
Je suis d'accord avec toi, et tout ceux qui font Télévisator 2 sont conscients du problème. Mais bon, on y peut vraiment rien et la décision finale ne nous appartient pas. Il te reste une solution, c'est d'enregistrer l'émission et de la regarder plus tard. Pour la note sur les notices de jeux, j'ai reçu beaucoup de lettres en faveur de cette idée et nous allons peut-être la réaliser. Ciao Personne.

Sam

P.-S. : Salut Seq, j'ai bien lu ta lettre.

EN DIRECT DU MINITEL

De Sébastien : « J'aimerais voir des Plans et Astuces dans les tests de Player One. *»*

De Pascal : « Je trouve que parfois vous dévoilez trop de choses sur les jeux, sinon c'est parfait. »

La réponse de Sam : Deux avis différents et un peu contradictoires. En fait, les tests de Player *sont faits pour vous donner une idée générale de la valeur d'un jeu ainsi que quelques aides (mais pas trop pour ne pas vous gâcher le plaisir de les trouver vous même). C'est vrai que parfois on a du mal à trouver le juste milieu et les réflexions de Sébastien et Pascal sont tout à fait justifiées.*

Vous pouvez également poser vos questions à Sam Player sur le 3615 PLAYER ONE, BAL Sam Player.

3615 PLAYER ONE... 3615 PLAYER ONE

Alors,
on vise le titre ? ...

Avec le Challenge Européen SEGA 1993, on va tout de suite voir qui est le plus fort !

A BORD DU TRAIN SEGA, JOUE POUR LE TITRE EUROPÉEN 93

ET VOYAGE DANS LA DIMENSION SEGA.

DU 10 AVRIL AU 9 MAI, LE TRAIN SEGA S'ARRÊTE DANS LES 22 PLUS GRANDES VILLES FRANÇAISES POUR TE DÉFIER.

Prêt à relever le défi ? Ça tombe bien. Le train SEGA revient dans ta ville pour le Challenge Européen SEGA 93. Si tu vises le titre de Champion d'Europe sur SEGA, c'est maintenant ou jamais, alors à toi de jouer. Tu pourras voyager dans la dimension SEGA, découvrir la perfection du laser sur Mega CD et essayer toutes les nouveautés. Alors, si tu te sens à la hauteur, rendez-vous dans le train SEGA! On verra qui est le plus fort...

Lille 10/4 et 11/4, Amiens 12/4, Rouen Préfecture 14/4, Reims 17/4, Strasbourg 18/4, Mulhouse 19/4, Besançon 20/4, Nancy 21/4, Dijon 22/4, Lyon Perrache 23/4 et 24/4, Clermont-Ferrand 25/4, Grenoble 26/4, Marseille St-Charles 27/4, Montpellier 28/4, Toulouse Matabiau 29/4, Bordeaux St-Jean 01/5, Tours 02/5, Angers 03/5, Nantes 04/5, Rennes 05/5, Le Mans 06/5, Paris Montparnasse 08/5 et 09/5.

TOUTES LES INFOS SUR 3615 SEGA.

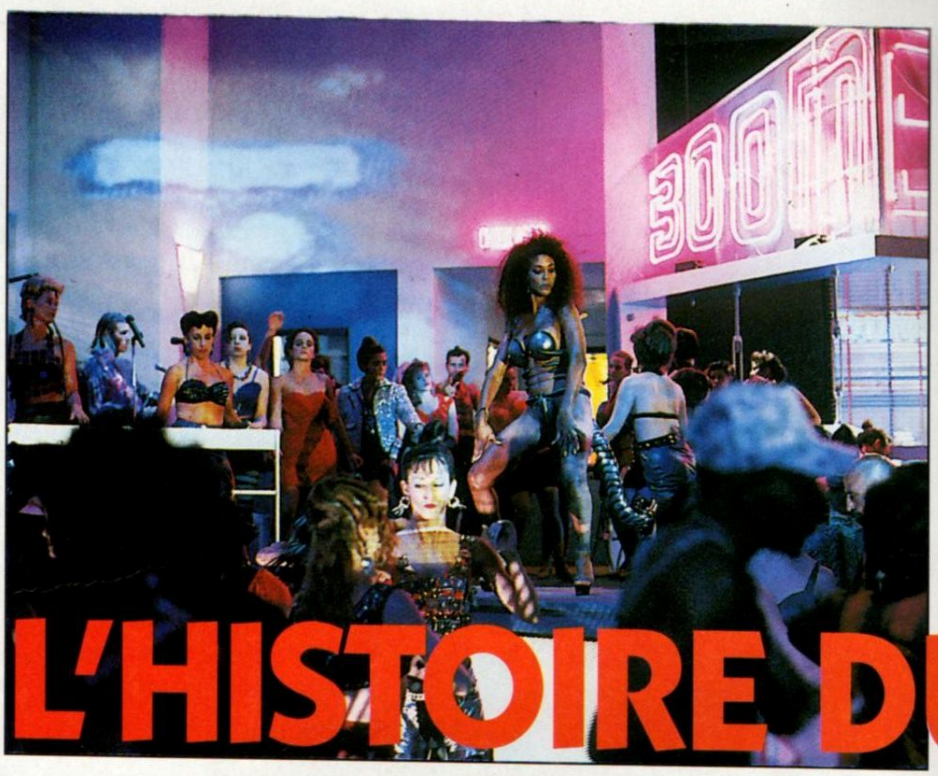
C'EST PLUS FORT QUE TOI.

STOP INFO

LES PRIX DANS PLAYER ONE

Nous publions le prix des jeux que nous testons dans *Player*. Pour rendre claire et pratique cette notation, nous avons adopté le système suivant : six zones de prix (notées de A à F) déterminent les tarifs moyens des jeux selon les consoles. À la fin de chaque test, dans le tableau résumant les notes décernées au jeu, vous retrouverez ces six zones, celle qui sera mise en couleur correspondra au prix du jeu. Chaque zone correspond à une fourchette de prix :

A : de 150 à 249 F.
B : de 250 à 349 F.
C : de 350 à 449 F.
D : de 450 à 549 F.
E : de 550 à 649 F.
F : 650 F et plus.



L'HISTOIRE DU

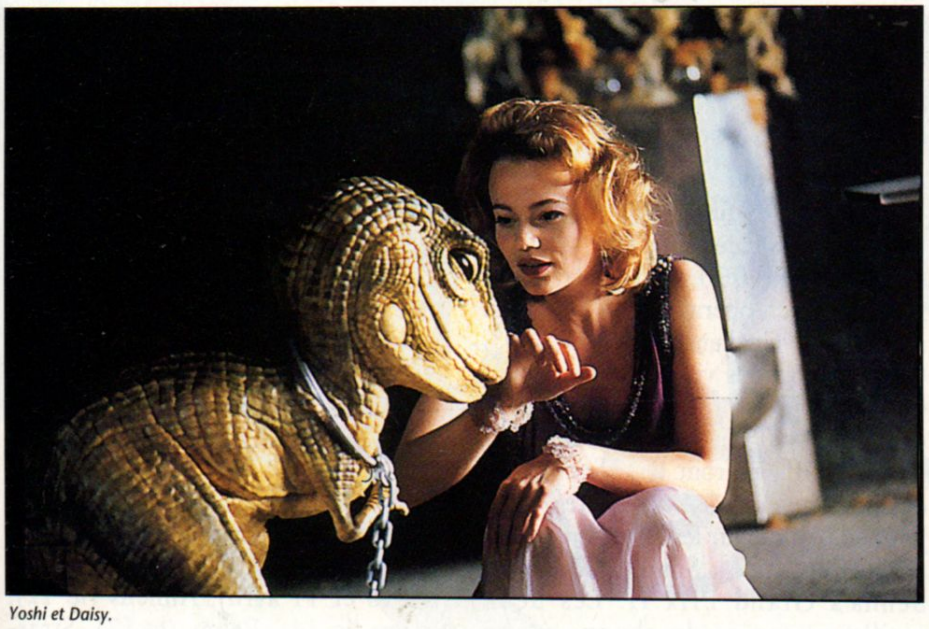
Exclusif ! Découvrez immédiatement les grandes lignes du méga-film consacré à Super Mario Bros ! C'est dans *Player* et c'est... maintenant !

Rappelons d'abord que *Super Mario Bros*, le film, sortira en France dans la deuxième quinzaine de juin. *Player One* vous communiquera la date exacte de l'événement dès qu'elle sera arrêtée. Alors posez vos paddles et ouvrez bien grands vos yeux : voici l'histoire du film ! Imaginez que les dinosaures n'ont pas disparu et qu'ils continuent d'évoluer dans un monde parallèle près de Brooklyn, New York. Imaginez également qu'ils utilisent toutes leurs ressources afin de fondre leur monde reptilien démentiel dans le nôtre... Imaginez enfin que les seuls à pouvoir les arrêter sont les meilleurs plombiers de Brooklyn... Mario et Luigi !

À quoi joue Luigi ?

MARIO À DINOHATTAN

De nombreuses disparitions inexpliquées de jeunes femmes se produisent à Brooklyn. Que se passe-t-il donc ? Pendant ce temps, Mario et Luigi sont appelés, pour un problème de plomberie, par une jeune et belle spécialiste des dinosaures, Daisy. C'est le départ



Yoshi et Daisy.

Goombas.

d'une aventure incroyable dans laquelle les deux frangins vont découvrir une dimension parallèle dirigée par les légendaires sauriens. En effet, il y a des millions d'années, une météorite géante a frappé la Terre et séparé le monde des dinosaures de celui qui allait devenir le nôtre ! Les dinosaures ont donc évolué de leur côté, ignorés des hommes jusqu'à ce que Mario et Luigi débarquent à Dinohattan. Tel est le nom de la mégapole des dinosaures.

King Koopa, le tyran de Dinohattan, prépare activement la survie de son peuple. Il veut purement et simplement fusionner son monde avec le nôtre ! Une véritable invasion cosmique ! Pour atteindre son objectif, King Koopa doit absolument se procurer un pendentif aux pouvoirs incroyables, fait à partir d'un morceau de météorite, et que porte Daisy. Le super vilain veut également faire de la jeune femme sa reine (contre sa volonté, bien sûr). Bref, ça

tyrannosaure qui va devenir le protecteur de Daisy, et un mystérieux personnage du nom de King Bowser. Celui-ci serait peut-être impliqué dans l'apparition de la moisissure providentielle qui sauve nos héros du triste sort que leur réservent leurs terribles ennemis... Décidément, cet univers où les deux plombiers deviennent de vrais super-héros n'est pas prêt de révéler toutes ses surprises... C'est tout pour ce mois-ci ! Surveillez bien les colonnes de *Player*

FILM SUPER MARIO !

Dinohattan est une ville étrange, violente, rongée par une variété inconnue de moisissure monstrueuse. À terme, l'univers des dinosaures disparaîtra !

Goombas.

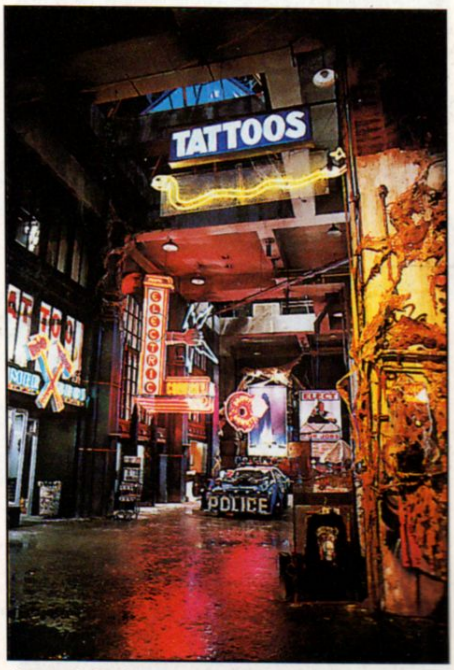
commence à aller très mal pour tout le monde ! Heureusement pour nous, King Koopa n'avait pas compté avec Mario et Luigi. Le jeune plombier est d'ailleurs fou amoureux de Daisy et rien n'arrêtera les deux héros, prêts à tout pour sauver la belle et, par la même occasion, l'univers tel que nous le connaissons !

YOSHI EST DE LA PARTIE

Peu à peu les deux plombiers se transforment en vrai super-héros. Ils parviennent à échapper à la police de Dinohattan, les Troopas de King Koopa, et partent à la recherche du pendentif. Peu de temps après, ils se retrouvent en train d'esquiver des boules de feu, des carnivores en folie et les troupes de choc de Koopa, les Goombas. Gaffe les frangins ! Si vous êtes pris c'est la « dé-évolution » (imaginez un peu, amis lecteurs, ce que cela peut être !). Le monde découvert pas les plombiers ne cache pas que des horreurs. Il y a aussi Yoshi, un bébé

One : nous reviendrons sur le film *Super Mario Bros !* À très bientôt, donc...

Inoshiro



Une rue de Dinohattan.

CHALLENGE EUROPÉEN SEGA 93

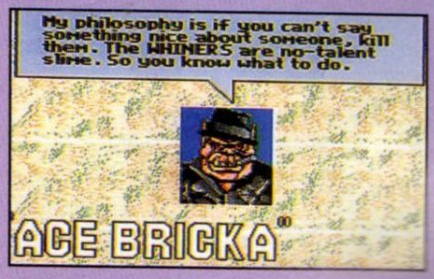
Le train Sega entre en gare ! Après l'indéniable succès du convoi de l'an dernier (150 000 visiteurs), Sega renouvelle son opération de promotion sur rails : le Challenge européen 1993. Ouvert à tous les visiteurs du train, le Challenge mettra en concurrence quelque 1 440 joueurs par jour. Vingt joueurs s'affronteront lors de chacune des 36 manches de 15 minutes de la journée. Au menu, les deux super hits de la Megadrive : Sonic 2 et Ayrton Senna's Grand Prix II. Les deux meilleurs scores de chaque étape seront invités à participer à la finale nationale. Le train s'arrêtera dans vingt-deux villes. Voici la liste : Lille (les 10 et 11 avril), Amiens (le 12), Rouen (le 14), Reims (le 17), Strasbourg (le 18), Mulhouse (le 19), Besançon (le 20), Nancy (le 21), Dijon (le 22), Lyon (les 23 et 24), Clermont-Ferrand (le 25), Grenoble (le 26), Marseille (le 27), Montpellier (le 28), Toulouse (le 29), Bordeaux (le 1er mai), Tours (le 2), Angers (le 3), Nantes (le 4), Rennes (le 5), Le Mans (le 6), Paris-Montparnasse (les 8 et 9 mai). Pour tout autre renseignement, une seule adresse : le 3615 SEGA !

3615 PLAYER ONE

Consultez le sommaire du prochain numéro de *Player One* en avant-première sur le 3615 PLAYER ONE, dès le 1er mai.

MD MEGADRIVE — MUTANT LEAGUE FOOTBALL — ELEC. ARTS — MAI

Vue la qualité des simulations de foot US disponibles sur Megadrive, il devient difficile de lancer un challenger dans cette catégorie ô combien encombrée. Electronic Arts se risque quand même en choisissant l'angle de la violence. On savait que ce sport était dangereux mais à ce point... Ça latte dans tous les sens, au milieu de gerbes de sang. Blurp ! La victoire peut même passer par le meurtre d'un adversaire et un entraîneur monstrueux viendra vous y encourager. Bref, c'est rigolo mais quand même nettement moins bon à jouer qu'un John Madden Football, pour ne citer que lui. Il suffit parfois d'un ou deux excités...



AKIRA TORIYAMA

18 F

DRAGON BALL

EN VENTE EN KIOSQUE
TOUS LES 15 JOURS !

NINTENDO SE MET SUR ORBITE

Iroshi Imanishi, un porte-parole de la marque, a déclaré que Nintendo diffusera des jeux par satellite dès avril 94 au Japon, et au Japon seulement. Pour capter ces jeux, il faudra acheter un décodeur et un adaptateur compatible avec les machines Nintendo (environ 400 F). Il faudra aussi payer une redevance à la chaîne émettrice des jeux. Pour assurer le lancement de son système, Nintendo a déjà pris une participation de 19,5 % dans Satellite Music Broadcaster, une petite entreprise de télédiffusion. De nouvelles versions de titres bien connus, comme Super Mario ou Dragon Quest, ainsi que des jeux totalement nouveaux vont également être créés pour la diffusion satellite. Pour l'instant, Nintendo ne compte pas lancer ce système en Europe.

SONIC DANS LE BAQUET

Depuis le Grand Prix d'Afrique du Sud, les pieds de la mascotte de Sega s'affiche sur la Williams Renault d'Alain Prost ! Mieux encore, Sonic orne le sommet du casque du triple champion du monde... Sega sponsorisera le Team Williams toute la saison. On n'attend plus qu'une chose : une simulation de F1 avec Prost sur Megadrive !

LE TOPFIGHTER

Dans la petite famille des joysticks, il arrive parfois qu'une naissance attire l'œil de *Player One*. Eh bien, je vous assure que cette fois la naissance a mis en ébullition toute la rédaction ! Le joystick en question, ou plutôt le monstre, porte le joli nom de Topfighter. Il est programmable et compatible avec la Super Nintendo. L'idée de la programmation concerne les actions qui demandent plusieurs sollicitations du manche et des boutons. Le but est de faciliter la tâche du joueur en résumant l'action sur une seule pression d'un bouton ! Chris le roi du joystick de la rédaction de *Player One* l'a testé... « Ouais, alors bon, effectivement, je l'ai testé, le big monster. Plus lourd et plus grand que la Super Nintendo elle-même (il est tout en ferraille ce gros machin !), le QJ Topfighter tient davantage du blockhaus que de la manette de jeu. Enfin, il a tout de même des qualités. L'écran LCD est clair et permet de bien visualiser ce que l'on fait. Les boutons répondent correctement et les différentes fonctions, comme l'auto fire ou le mode slow, sont bien utiles. D'un autre côté, et c'est bien ça le plus important, le manche du joystick n'est pas fabuleux. Étant coincé dans un « carré » (lorsque vous faites un 360°, vous le faites en carré, pas en rond. Est-ce clair ?), il s'avère démoniaque pour les diagonales, mais peu pratique pour certains enchaînements (genre les boules d'énergie dans Street Fighter II). Dommage. Enfin, la fonction de mémorisation, même si c'est une bonne idée, s'avère assez difficile à exploiter et sans grand intérêt. Décidément, rien ne remplace les bons vieux paddles. »

Voilà, vous savez tout. Il ne nous reste plus qu'à vous dire que le Topfighter, importé par Audiosonic, est une série limitée, produite à 20 000 exemplaires (5 000 pour la France). Pour vous le procurer vous devrez débourser la somme de 690 francs.

Ne remettez jamais en cause la compétence de nos vendeurs sur les jeux vidéos, ils le prendraient très mal ...

ARLY 2
Centre commercial
Tél. 39 55 19 20

VELIZY 2
Centre commercial
Tél. 34 65 18 81

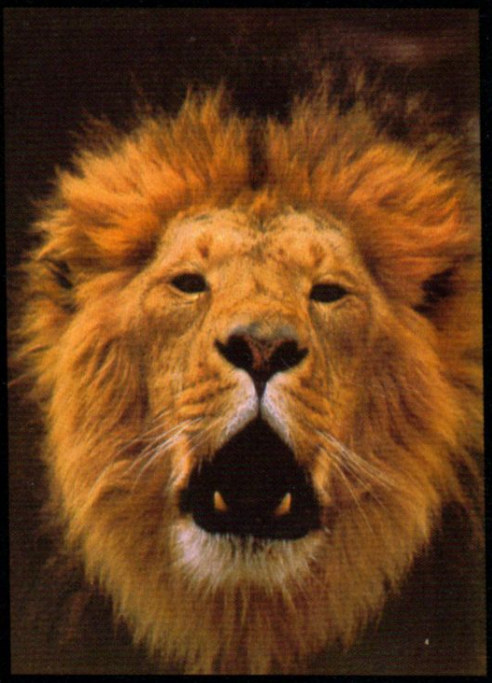
CERGY 3
Centre commercial
Les 3 Fontaines
Tél. 30 75 95 42

ST-QUENTIN YVELINES
Espace St-Quentin
Tél. 30 57 13 43

LYON LA PART-DIEU
Centre commercial
Tél. 78 62 70 30

CAGNES-SUR-MER
7, Boulevard Kennedy
Tél. 93 22 55 21

LILLE
Grand Place
Tél. 20 13 92 92



VLOO

GAME'S

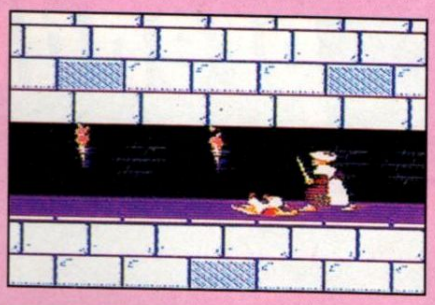
LE PLUS GRAND CHOIX DE JEUX

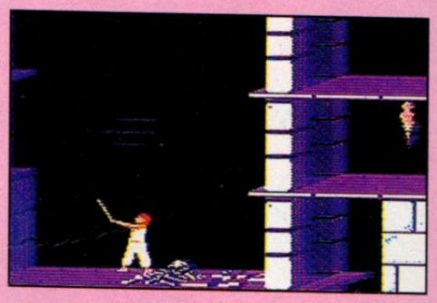
3615 PLAYER ONE

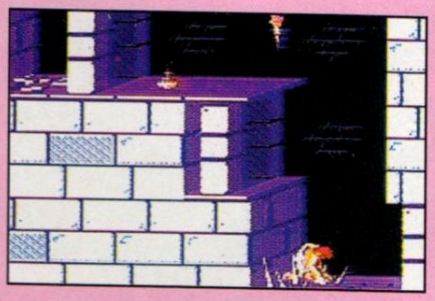
Donnez votre avis sur votre magazine en tapant 3615 PLAYER ONE. Répondez à notre sondage permanent et gagnez des abonnements d'un an à *Player One.*

NES NINTENDO — PRINCE OF PERSIA — MINDSCAPE DISPONIBLE

C'était inévitable. Le jeu aux multiples conversions ne pouvait pas échapper à une adaptation sur NES. Néanmoins, les choses restent les mêmes. Un petit bonhomme en pyjama blanc infroissable se déplace dans les couloirs obscurs et dangereux d'un château. Il doit faire des pieds et des mains (c'est le cas de le dire) pour déjouer toutes les embûches. Le point fort de l'ensemble des versions était le réalisme des mouvements du personnage à l'écran et celle-ci, fort heureusement, ne déroge pas à la règle. Évidemment, l'animation du héros se révèle moins fluide que sur Super Nintendo mais le résultat de la modeste NES s'avère assez satisfaisant. Un peu en deçà de ce que l'on aurait pu espérer peut-être, mais on ne peut pas non plus toujours trop en demander, et puis ce jeu tient tellement du mythe...







MD MEGADRIVE — OUT RUN 2019 — SEGA DISPONIBLE

Sous le nom d'Out Run 2019, Sega importe dans nos contrées un jeu qui était sorti au Japon sous le nom de Junker's High. Ce n'est pas forcément une mauvaise idée tant le nom Out Run colle comme un gant à cette course de voiture futuriste. Ne cherchez pas la simulation : vous êtes ici dans de l'arcade pure et dure. *A priori*, l'effet de vitesse semble réussi et les décors, dans une tonalité métallique, sont loin d'être ratés. Reste à voir la jouabilité et surtout l'intérêt du jeu : pour le moment, les dérivés d'Out Run sur console ont rarement donné un résultat mirobolant. Test complet le mois prochain.

LA NOTATION DE PLAYER ONE

Dans Player One, les notes des tests de jeux sont subjectives et exprimées en pourcentage. Elles tiennent compte également des différentes capacités techniques de chaque console. Voici un petit tableau indicatif des échelles de pourcentages...

De 0 à 24 % : à jeter d'urgence !
De 25 à 49 % : aucun intérêt.
De 50 à 59 % : jeu moyen.
De 60 à 79 % : bon jeu.
De 80 à 89 % : jeu excellent.
De 90 à 98 % : jeu hors du commun.
De 99 à 100 % : jeu mythique !

PRENDRE L'AIR

NIKE AIR

Dans tes rêves... Tu t'élèves... Tu sens le souffle et c'est l'aspiration. Tu veux aller plus haut et tu iras plus haut. Avec tes Air Jordan® de Nike. Coussin d'air, soutien et confort. Tu es aussi le meilleur joueur du monde.

JOUEZ AVEC TÉLÉVISATOR 2

Si vous souhaitez participer au jeu de Télévisator 2 et courir sur Virtua Racing pour gagner de nombreux cadeaux, écrivez à :

Player One/ Télévisator 2 : 19, rue Louis-Pasteur, 92513 Boulogne cedex.

N'oubliez pas de nous préciser vos coordonnées ainsi que votre âge. Bonne chance !

LA RÉALITÉ VIRTUELLE

Journaliste scientifique, écrivain passionné de culture, Howard Rheingold est aussi féru de nouvelles technologies. Fasciné par les ordinateurs au début des années 80, il s'intéresse aujourd'hui à la réalité virtuelle. À tel point qu'il a écrit un livre sur ce thème. Pour en savoir plus, *Player One* l'a rencontré et lui a posé quelques questions sur cette Réalité virtuelle qui devrait révolutionner les jeux vidéo d'ici peu de temps !

LA RÉALITÉ VIRTUELLE ARRIVE DANS LES JEUX VIDÉO

Player — La « réalité virtuelle », c'est quoi au juste ?

Howard Rheingold — La réalité virtuelle comprend trois éléments et chacun d'eux requiert une technologie différente.

1) Vous êtes complètement plongé dans un monde artificiel en trois dimensions. Vous n'êtes pas face à un écran, vous êtes immergé dans ce monde : que vous leviez ou baissiez la tête ou que vous vous retourniez, vous avez toujours face à vous une image artificielle.

2) Vous pouvez changer de point de vue et vous déplacer dans cet univers. Quand vous regardez un film, vous voyez uniquement le point de vue du cameraman ou du réalisateur. Dans un monde virtuel, vous pouvez vous déplacer, monter un escalier, aller jusqu'à la porte, l'ouvrir et changer de point de vue.

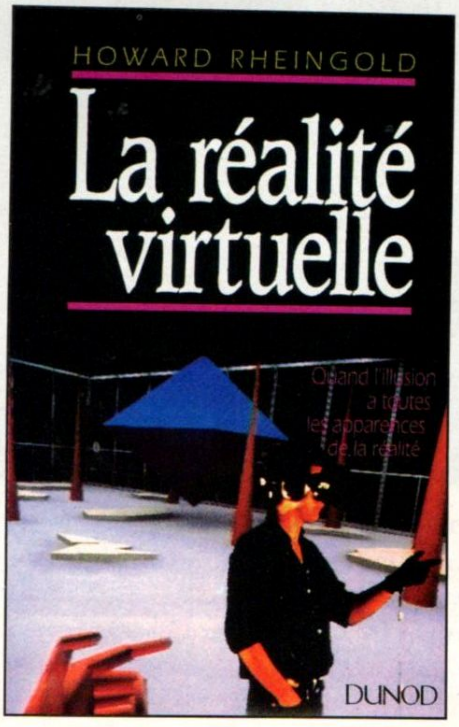
3) Avec le gant ou le joystick, vous avez la possibilité de manipuler les objets. Par exemple, si vous voulez prendre un livre dans la bibliothèque, vous n'avez qu'à allonger le bras.

Quand verrons-nous de la RV dans les jeux vidéo ?

Elle arrive. Certains jeux d'arcade vous proposent de la RV. Dans les grands parcs d'attractions, comme les Disneyland vous pouvez faire un petit voyage en plein dans le film *La Guerre des étoiles* à bord d'un simulateur : le Star Tours. Aujourd'hui, la pièce bouge face à l'écran, mais dans quelques années, des images 3D remplaceront l'écran plat. Aux États-Unis et au Japon, on travaille déjà régulièrement sur ces images du futur.

Sinon, la première génération de RV arrive chez vous mais à des stades très primitifs dans des jeux Nintendo et Sega. Certes on n'est pas encore entouré par un monde artificiel, mais on voit les objets en 3D, on peut les toucher, les prendre avec le gant ou bien avec le paddle. J'ai d'ailleurs déjà vu des prototypes de jeux avec des petits monstres qu'il faut mettre dans une boîte. C'est de l'excellente 3D mais ça se passe encore en face de vous. Je pense qu'on verra la nouvelle génération de ces jeux dès le courant de l'année prochaine.

Voilà, vous en savez un peu plus. Si vous voulez approfondir vos connaissances en « réalité virtuelle », il ne vous reste plus maintenant qu'à vous procurer le livre de Howard Rheingold, La Réalité virtuelle, *aux éditions Dunod (148 francs, prix conseillé).*



MS MASTER SYSTEM | MD MEGADRIVE

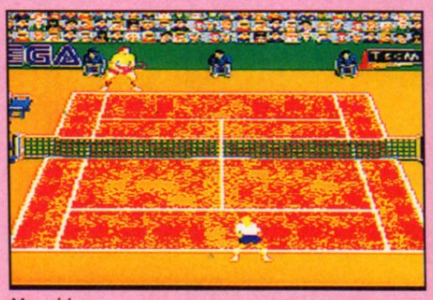
AGASSI TENNIS

TECMAGIK JUIN

Avis à la population ! Que les amateurs de balles jaunes et de filets blancs se réjouissent car ils pourront bientôt tâter de la raquette. Eh oui ! Tecmagik, célèbre pour ses adaptations sur MS ainsi que sur MD : Pac Man, New Zealand Story..., revient en force en nous proposant Agassi Tennis (toujours sur les mêmes supports). Contrairement à bien des simulations, Agassi Tennis ne fait pas appel aux traditionnels scrollings multidirectionnels. Cet élément qui fait toute la différence avec les autres provient d'un choix ! Ce choix, c'est André Agassi qui l'a fait, considérant qu'une vue d'ensemble restait tout de même plus réaliste (idem pour la version MS). Vous n'aurez donc pas droit aux sempiternels déplacements d'écran mais bénéficierez par contre de nouvelles options fort intéressantes. Certes on retrouve le système des tournois où peuvent s'affronter plusieurs joueurs sur des terrains différents. En l'occurrence : la terre battue, le gazon et le synthétique. Mais ce qui fait sans conteste la force d'Agassi Tennis, c'est le « Skin Game ». Le jeu est basé sur l'argent. Une somme de départ est mise en jeu (10 dollars) et elle varie en fonction de la durée des échanges. Cette mise augmente très rapidement. Chaque coup multiplie par deux la somme totale. Par exemple, huit coups équivalent à 1 280 dollars. Mais un joueur peut gagner le match sans pour autant gagner la plus grosse somme et vice versa. Maniable en tout point mais parfois trop rapide, cette nouvelle simulation ravira les amateurs du genre.

Master System.

Master System.


Megadrive.

Megadrive.

LES GAGNANTS DU CONCOURS SCORE GAMES

1er prix : une console Super Nintendo + deux jeux.
Essono Mengome CHARLES (Libreville/Gabon).

2e prix : une console Super Nintendo + un jeu.
Michel ROCHER (Saint-André).

3e prix : une console Nintendo + un jeu.
Francis LANGLADE (Hagetmeau).

4e prix : une Game Boy.
Léonor MANENT (Paris).

Du 5e au 10e prix : un bon d'achat de 200 francs.
Christel BERNARD (Saint-Mars-d'Outille), Renée DEWITTE (Paris), Richard CALENDRIER (Verneuil-sur-Seine), Laurent DARRY (Tourcoing), Isabelle KERJOUAN (Guidel).

Du 11e au 20e prix : un tee-shirt.
Michel CARBON-BOUCAUD (Vitry-sur-Seine), Meyus LACROIX (Langres), Nathalie DI MUOIO (Marseille), Benjamin GARCIA (Issambres), Vincent GUINARD (Courbevoie), Jean-Paul COELHO (Paris), Ivan JOVANOVIC (Bobigny), Nicolas VANDEKERKOVE (Fleurbaix), Pierre HENRY (Warville), Christian LACOUE (Saint-Castin).

Du 21e au 40e prix : un pin's.
Bruno LAFFERRIERE (Decazeville), Fabien CARPENTIER (Saint-Quentin), Aurore SORS (Taverny), Antony ROLLAND (Carignan), Patrick DEMONT (Pantin), Sullivan GUESDON (La Flèche), Catherine DELAVEAU (Gisy-les-Nobles), Nathalie PAPON (Saint-Genès), Nicolas BLIM (Tigery), Guillaume ANDUZE (Béziers), Christian WARIN (Nanterre), Valérie VENNAT (Clerlande), Sandrine SOUDE (Berneval-Le-Grand), Patrick HOUETTE (Soulitre), Marie-Christine COUSIN (Saulge-sur-Ouette), Pierre GAUDIN (Ecqueville), Odile PFAEHLER (Fenin/Suisse), Samuel JENNI (Lausanne/Suisse), Loïc AUTRET (Porspoder), Bruno COCHETEUX (Noisy-Le-Grand).

Professionnels, contactez-nous !

Tél : 45.69.48.01
Fax : 45.69.47.95

Vente par correspondance
Tél. : 45.69.17.99

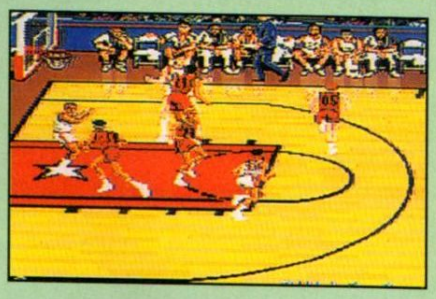
* NINTENDO, SEGA, sont des marques déposées par les fabricants.

3615 PLAYER ONE

Gagnez des CD Game Boy, des pin's *Player One*, des livres Dracula... sur le 3615 PLAYER ONE.

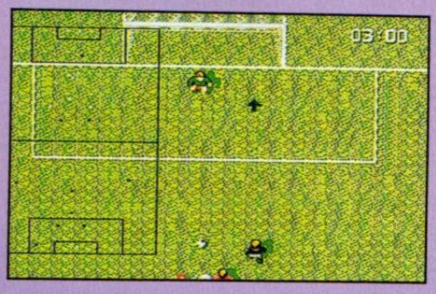
SNES SUPER NINTENDO — BULLS vs BLAZERS — ELEC. ARTS AVRIL

Il manquait encore une bonne simulation de basket dans la bibliothèque de la Super Nintendo. Electronic Arts tente de combler cet oubli avec Bulls vs Blazers. Du commentaire des arbitres aux véritables équipes US, tous les ingrédients d'un bon match de ballon rond sont réunis. Tous sauf peut-être la clarté et la vitesse de jeu. Par moments, les joueurs se retrouvent dans une mêlée digne du rugby et ils se déplacent comme si leurs Nike étaient lestées de plomb. Enfin, ça reste quand même plus que correct et largement suffisant pour combler les fans de ce sport en attendant l'ultime simulation de basket sur la Nintendo 16 bits.



MD MEGADRIVE — SUPER KICK OFF — US GOLD MAI

Cela devait arriver. Il y a certains jeux, comme ça, qui semblent se reproduire de machine en machine et ce, indéfiniment. Quelquefois, c'est une aubaine (Prince of Persia), d'autres fois, c'est une catastrophe (les Paperboy). Cette fois, ce n'est ni vraiment l'un, ni tout à fait l'autre. En effet, Kick Off, développé dans un premier temps sur micro-ordinateur, a toujours eu la particularité de plaire énormément à certains et pas du tout à d'autres. La cause de cela ? Sa complexité, qui en fait un jeu très riche mais extrêmement difficile à prendre en main. Bref, seuls les puristes apprécieront vraiment. Les branchés de l'arcade, eux, seront certainement déçus.



LUDI GAMES
LES UNIVERSAL SOLDIERS SONT DE RETOUR...
Nintendo
GAME BOY
UNIVERSAL SOLDIER
OFFICIAL
GAME BOY
GAME PAK
ACCOLADE
LICENSED BY
Nintendo
Vous avez rêvé d'être Jean-Claude Van Damme dans le film ? Votre rêve devient réalité sur Game Boy !
VOUS ETES UN UNIVERSAL SOLDIER, cet androïde invulnérable, ultra-sophistiqué, qui accomplit les missions les plus périlleuses...
VOTRE OBJECTIF : avancer, éliminer et exterminer votre pire ennemi, le sergent Scott.
Pour cela, vous devrez courir, sauter, traverser des champs de mines et 1300 écrans différents, plus dangereux les uns que les autres !
VOS ARMES : mitraillette, lance-flamme, et pistolet triple-laser...
UNIVERSAL SOLDIER, LE SHOOT'EM UP IMPITOYABLE !
36.15 LUDI GAMES
SOS LUDI
FUN Radio
Nintendo®
NINTENDO The NINTENDO product seals and other marks designated as "TM" are trademarks of NINTENDO.

FFJV : UNE « FÉDÉ » POUR LES JEUX VIDÉO

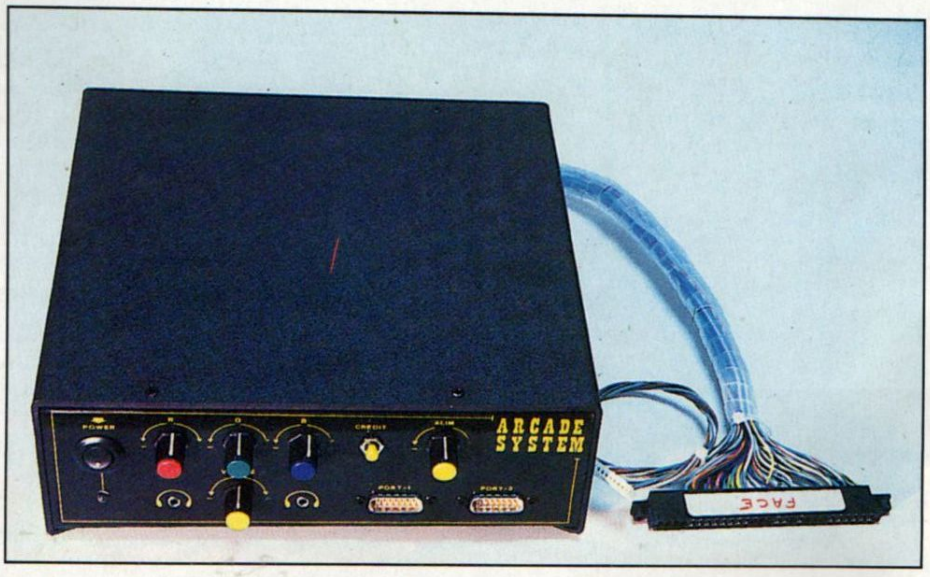
La Fédération française des jeux vidéo (FFJV) organise, dès le mois de juillet (contrairement à ce qu'indique leur publicité), le premier championnat de France des jeux vidéo. Les épreuves éliminatoires se dérouleront dans plusieurs régions de France et les vainqueurs seront conviés à la finale, qui aura lieu à Paris les 27 et 28 novembre prochain. Pour participer à la compétition, il faudra d'abord adhérer à la FFJV et payer un droit de participation au championnat, soit 250 F au total. Mettre en place un tel championnat n'est pas facile et exige énormément de sérieux. Espérons que l'organisation de ce vaste projet soit à la hauteur des ambitions de leurs auteurs. Attention, certaines dates et lieux des éliminatoires du championnat ne sont pas encore définitivement fixées. Nous vous conseillons donc de bien vous renseigner avant de vous inscrire. FFJV : 42 30 91 00.

HANDY BOY

Un ampli stéréo, deux haut-parleurs, une loupe ajustable, un éclairage, deux interrupteurs, un stick de contrôle, deux gros boutons de tir, une sangle... Bref, la panoplie de Schwarzy pour Game Boy. Ben oui, équipé de cet accessoire on dirait qu'elle a fait du body building, la portable de Nintendo ! Au niveau technique, le son est impeccable et la loupe à l'avantage d'être réglable. Mais c'est surtout pour déguiser vos consoles en vaisseau spatial ou pour faire loucher vos petits copains que cet engin a été créé ! Ah ! j'oubliais. Le Handy Boy fonctionne sans piles, on le branche directement sur l'alimentation de la Game Boy. Et enfin, il est disponible dans tous les bons magasins spécialisés, au prix public de 349 francs.

BIENVENUE À L'ARCADE SYSTEM

Après la Combo, la Kic, la Vega et l'Arcade Machine, voici l'Arcade System, une nouvelle machine qui permet de connecter des cartes d'arcade à une télévision, qui arrive sur le marché. C'est DB Logic, une société de réparation de jeux automatiques, qui a créé l'Arcade System. Première constatation, le look est avenant. Tout de noir vêtue, la bête arbore un liseré jaune, plusieurs boutons colorés et l'habituel connecteur Jamma. En fait, c'est avec ces boutons que la machine se distingue de ses concurrentes. Nous avons trois boutons RVB pour le réglage des couleurs et un bouton pour la tension. Ce dernier permet d'augmenter ou de diminuer la puissance de la machine en fonction de la carte utilisée. Les cartes n'ont en effet jamais besoin de la même puissance pour fonctionner. L'Arcade System accepte pour l'instant 99 % des cartes du marché et la société prévoit la distribution des cartes et de la machine via le magasin parisien Top Games. Le prix des cartes varieront de 500 à 2 000 F en fonction de leur ancienneté. La machine est annoncée à 1 990 F. Attention ! Pour les ceusses qui pensent trouver des jeux récents, je tiens à préciser que ces derniers sont extrêmement chers et ne rentrent certainement pas dans la fourchette de prix donnée plus haut.



QuickShot®

N°1 MONDIAL

DES MANETTES POUR TOUS VOS EXPLOITS...

Avec 25 millions d'utilisateurs dans le monde, les manettes QUICKSHOT sont les plus vendues aujourd'hui. Quelque soit le type de jeu, il existe une manette QUICKSHOT adaptée pour des exploits fous fous fous !

Joystick avec microswitches pour des réactions immédiates, Joypad avec tir turbo à plusieurs vitesses, Manette d'arcade avec des grosses touches et un super stick (s'adapte parfaitement à votre main), Manette type hélicoptère, avion ou auto/moto pour les jeux de simulation et de conduite.

Les manettes QUICKSHOT® existent pour les consoles Nintendo® (NES® 8 bits et Super Nintendo® 16 bits), les consoles Sega® (Master System® 8 Bits et Megadrive® 16 bits), les ordinateurs compatibles IBM® PC/XT/AT, 386 & 486 et les ordinateurs Amstrad®, Atari® et Commodore®

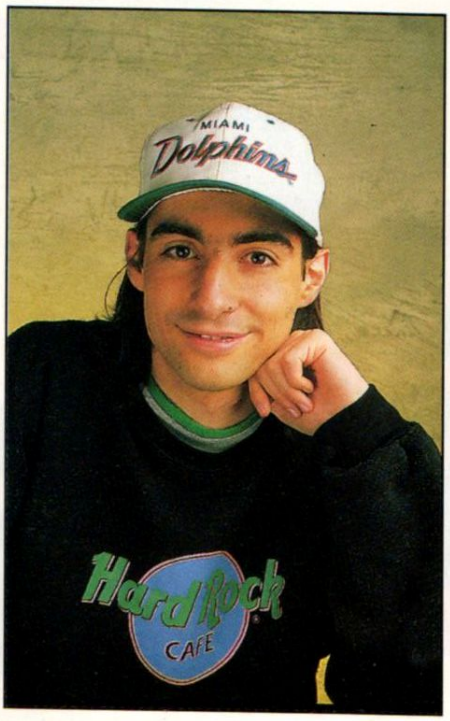
SOS PUB 46 24 16 00

DISTRIBUTEUR OFFICIEL EN FRANCE : POWER GAMES
136-138, AV. JEAN JAURES 95100 ARGENTEUIL - TEL : (1) 39 98 98 98

PLAYER ONE SUR MCM

Depuis le 5 avril, l'équipe de *Player One* donne rendez-vous à tous ses lecteurs sur MCM, la chaîne musicale du réseau câblé !

Animée par Crevette, Player One (l'émission) vous propose du lundi au vendredi un rendez-vous quotidien à 17 h 30. À chaque émission correspond une rubrique. Le lundi, les nouveautés ; le mardi, les tests ; le mercredi, les previews (bien entendu le nombre de previews testées dépendra de la qualité et de la quantité des jeux disponibles) ; le jeudi, les trucs et astuces ; et le vendredi le top de la semaine. Pour ceux qui n'ont pas la chance d'être câblé, il reste une dernière solution : trouver un copain « parabolé » libre les samedis de 9 h à 9 h 30 ou de 14 h à 14 h 30 ou encore de 20 h à 20 h 30, pour visionner les « Best of » de la semaine. En plus, pour la première de l'émission, nous vous proposons un superbe concours ayant pour thème *La Guerre des Étoiles* avec pour premier prix un voyage pour deux personnes à Miami Beach.

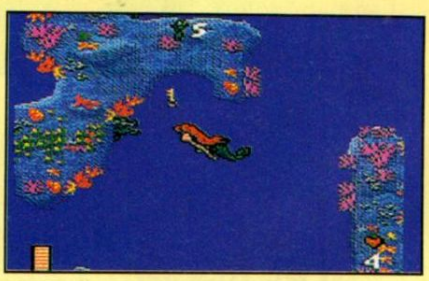


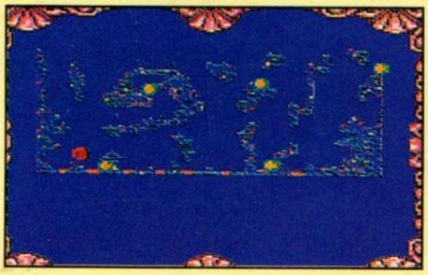
3615 PLAYER ONE

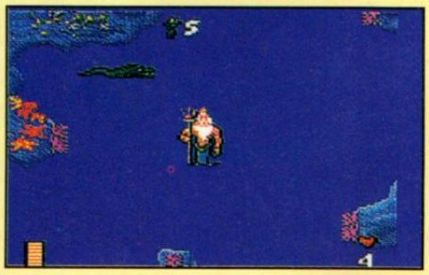
Pour en savoir plus sur l'actualité du cinéma, consultez la rubrique Reportage de notre service Minitel. Vous y trouverez tous les mois des tas d'infos et de renseignements. Un super bon plan, quoi !

GG GAME GEAR — LITTLE MERMAID — SEGA DISPONIBLE

Après son passage sur la Megadrive, la petite sirène quitte le grand écran pour la Game Gear. Comme dans le film, il faut aller à la recherche de ses copines, pour les libérer des griffes de la méchante pieuvre. Tant par le sujet que par l'origine du film, la petite sirène est définitivement ciblée pour les plus jeunes. Malheureusement, ça tombe à l'eau (c'est le cas de le dire), car la jouabilité n'est vraiment pas à la hauteur. Et, comme les graphismes sont assez passables dans l'ensemble, nous craignons le pire quant à la note que peut obtenir ce jeu quand *Player* vous en proposera le test complet (le mois prochain ? Sans doute !).

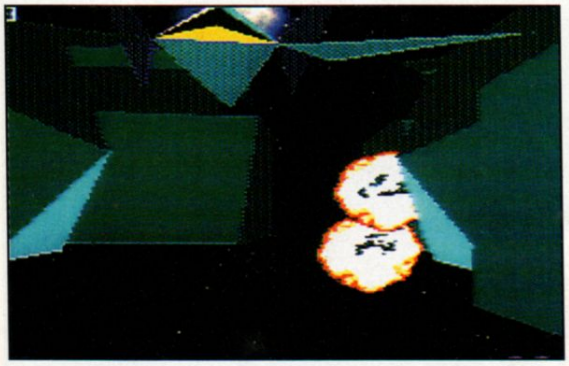






QUESTION : STARFOX OU... STARWING ?

Nintendo l'a présenté à Las Vegas comme un événement historique. Et depuis qu'on y joue à la rédaction, il faut bien dire que l'on est pas loin d'abonder dans leur sens. Premier jeu de la Super Nintendo à intégrer le nouveau chip RISC Super FX, ce shoot'em up en 3D se révèle particulièrement excitant et fascinant.
La bonne nouvelle, c'est qu'il sera disponible dans notre beau pays en mai prochain, alors qu'il vient seulement de sortir au Japon. La mauvaise nouvelle, c'est que Starfox pourrait s'appeler Starwing en Europe. La raison de ce changement serait purement juridique. Il semble en effet qu'un autre produit porte déjà le même nom (ou un nom proche), obligeant Nintendo à faire machine arrière. C'est dommage car, chez Player, on s'était bien habitué à... Starfox.



INTERDIT AUX NANAS !
Tu veux brancher la nana de tes rêves ?
Assurer un max en lui faisant l'amour ?
Connaître le top du baiser et bien plus encore ...
alors appelle vite le :
36 70 21 01
TOUT CE QUE TU DOIS SAVOIR !
POUR ASSURER AVEC LES FILLES !

POUR GAGNER UN MAX DE CADEAUX, VOICI UN PLAN D'ENFER !
36 68 21 01
MEGA CONCOURS
TOUS CES CADEAUX SONT DÉJÀ PEUT-ETRE À TOI, ALORS SAUTE SUR TON TÉLÉPHONE !

Retrouve Keanu Reeves et Patrick Swayze au
36 68 80 20
"POINT BREAK" et d'autres K7, des Body board, des leçons de surf... !
Plonge dans l'aventure et surfe sur une vague de cadeaux !

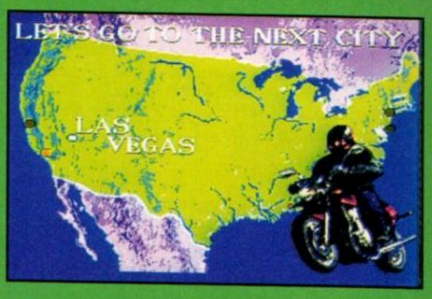
SI TU N'AS PAS PEUR DES DÉFIS... AFFRONTE LE :
36 68 21 88
Gagne 1 console SEGA Megadrive ou NINTENDO 16 bits !
OSE APPELER ET ÇA VA ETRE TA FETE !
Pour les appels 36 68 la taxation ne sera que de 2,19 Frs par minute
Pour les appels 36 70 la taxation ne sera que de 8,76 Frs à la connexion, puis 2,19 Frs par minute.
Le règlement est déposé et disponible chez Maître Venezia, huissier de justice, à Neuilly-sur-Seine.
NEWSTELEMEDIA
CODE MEDIA : 181

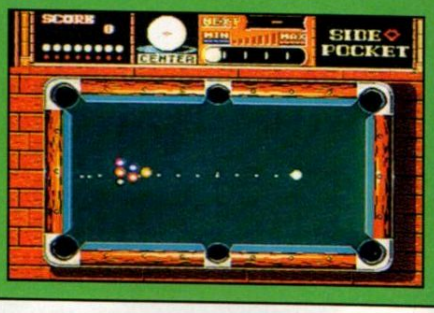
BOB, UN NOUVEAU ROBOT CHEZ ELECTRONIC ARTS

BOB, à ne pas confondre avec les initiales de Best of the Best, est le premier jeu qu'Electronic Arts développe uniquement pour la Super Nintendo. Après les adaptations de Desert Strike ou NHLPA Hockey, Electronic Arts se décide enfin à produire un jeu dédié à la seule Super Nintendo (l'annonce comme quoi Nintendo aurait vendu 1,5 million de Super NES de plus que la Megadrive aux États-Unis, n'est certainement pas étrangère à l'affaire). BOB est un jeu de plate-forme assez comique, mettant en scène un petit robot à la démarche et à l'allure plutot absurde. Armé d'un gun aussi cosmique que son look, il part pour blaster dans tous les coins. Du peu que l'on a pu en juger, cela nous a semblé pas mal, reste à voir la sortie pour un test complet.

MD MEGADRIVE — SIDE POCKET — SEGA DISPONIBLE

Devenir un pro du billard devient un jeu d'enfant sur Megadrive : grâce à Side Pocket, une superbe simulation de Snoocker. Pour devenir champion du monde, il vous suffira juste de gagner les cinq étapes du circuit américain qui commence par Los Angeles, puis Las Vegas, San Francisco, New York, et enfin Atlantic City. Comme dans la réalité, il est possible de donner à la boule tous les effets souhaités. Mais l'avantage indéniable d'un jeu réside bien sûr dans les petits plus complètement dingues qui vont du tir truqué au trou super bonus, en passant par la boule turbo ! Bref, un test à ne pas manquer dans le prochain *Player !*



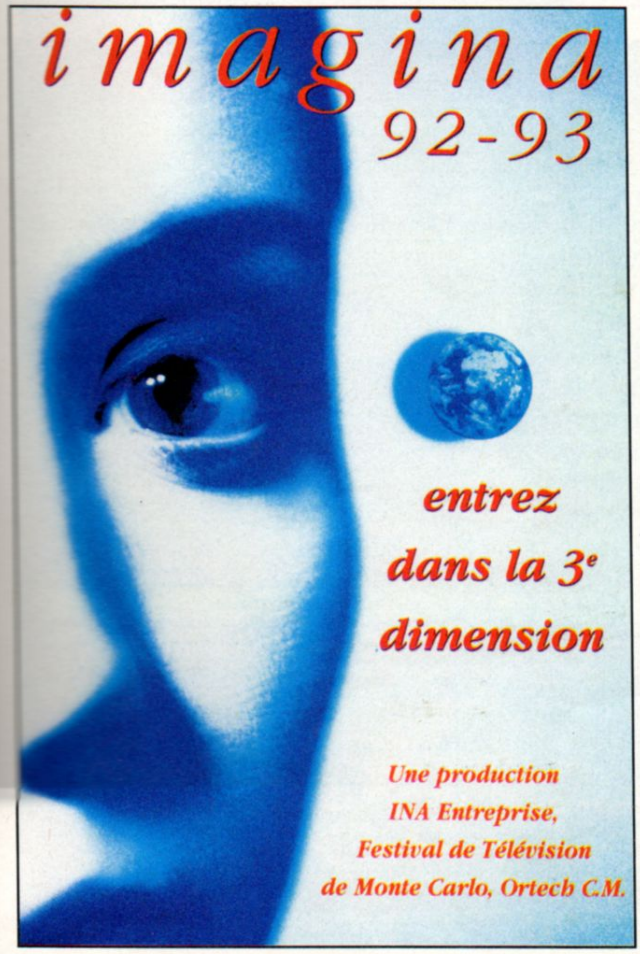


MD MEGADRIVE — TWO CRUDE DUDES — DATA EAST DISPONIBLE

Fanas de la baston, bienvenue, car vous ne serez pas déçus ! Two Crude Dudes sur Megadrive est fait pour vous ! Mais attention cette cartouche est réservée aux plus bourrins d'entre vous car nous avons rarement vu un jeu aussi primaire et brutal (sauf peut-être Robo Army sur Neo Geo). L'histoire se déroule dans un New York futuriste dévasté par une explosion nucléaire. Nos deux héros doivent s'infiltrer dans un repaire de truands mutants irradiés afin de les destroyer, ouf ! Fin du scénario, place à l'action ou plutôt à la baston. Tous les coups sont permis : coups de pied, baffes dans la tête, coups de poing, etc. Avec, en plus, la possibilité de récupérer des objets qui traînent (genre épave de voitures, barre de fer, etc.) pour les projetter sur vos adversaires. Et croyez-moi, vous en aurez besoin. Graphisme brut, animation coupée à la hache et musique sauvage ; Two Crude Dudes ne fait pas dans la demi-mesure. Test complet le mois prochain dans *Player.*

IMAGINA : LES NOUVELLES IMAGES EN VIDÉO

Amateurs de nouvelles images, attention ! On trouve en vente depuis quelques semaines une vidéo K7 de 55 minutes qui compile *le nec plus ultra* des productions récentes en images de synthèse. Sélectionnés dans les programmes des éditions 1992/93 du festival Imagina (voir également la rubrique Reportage de ce numéro), ces 51 films ou extraits de films donnent un aperçu saisissant des possibilités inouïes de ces techniques. Montage speed, cascade d'images démentes de toutes provenances (pub, DA, films industriels, etc.). Une K7 obligatoire ! Sauf erreur, *c'est grosso modo* ce que l'on a vu dans l'émission « L'œil du cylone », dédiée au dernier Imagina. Excellent. (Éd. PolyGram Video)



BIGBEN

TEL : 16/20 87 58 08

BIG BEN s.a.

10 ANS D'EXPERIENCE DANS L'IMPORTATION

ARRIVAGE DE JEUX
JAPON & USA
TOUTES LES SEMAINES

LIVRAISONS SOUS 24 H

REVENDEURS
CONTACTEZ-NOUS !

TEL : 16/20 87 58 08
FAX : 16/20 87 57 99

Dans les lignes qui suivent, vous trouverez les renseignements nécessaires à une meilleure lecture de *Player One*... Pour commencer, voici l'explication des pictos que vous verrez dans chaque cartouche à la fin des tests de jeu.

Signifie qu'il s'agit d'un jeu d'arcade-aventure comme Zelda ou Wonder Boy.

Pour un shoot'em up (jeu de tir) comme Gradius ou R-Type.

Jeu avec un pistolet comme Operation Wolf ou Duck Hunt.

Indique que l'on peut jouer à un joueur.

Indique que l'on peut jouer à deux en même temps.

Ce jeu est adapté d'une borne d'arcade (jeu de café), comme Out Run.

Jeu de combat comme Double Dragon.

Jeu de plate-forme comme Mario I et II.

Pour les simulations de guerre.

Pour les simulations sportives.

Jeu de rôle.

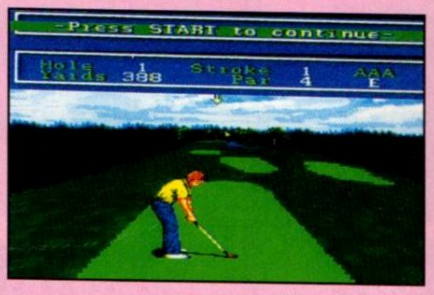
Jeu d'aventure.

Et enfin... les jeux de réflexion !

Évidemment, chaque jeu est désigné par plusieurs pictos. Ex. : Double Dragon est un jeu de combat à deux joueurs, adapté d'une borne d'arcade...

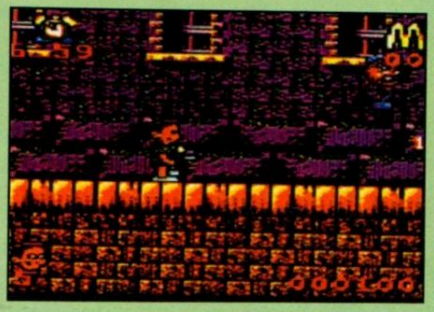
SNES SUPER NINTENDO — PGA TOUR GOLF — ELEC. ARTS AVRIL

PGA Tour Golf est une des simulations de golf les plus répandues dans le monde des jeux vidéo. Après avoir commencé une carrière sur micro-ordinateur, PGA s'était installé depuis quelques temps sur console. Electronic Arts oblige, c'était sur Megadrive. Aujourd'hui, c'est au tour de la Super Nintendo de se prendre un petit coup de verdure. Ce qui va permettre à tous les fans de ce sport de respirer un peu, vu qu'aucune simulation de ce type n'avaient été encore importée sur la Nintendo 16 bits. Quant au jeu lui-même, il profite des particularités techniques de la Super Nintendo pour offrir un survol des terrains en mode 7. Et même si EA a toujours du mal à maîtriser ce mode, l'effet visuel est assez saisissant. Préparez vos clubs pour le prochain *Player*...



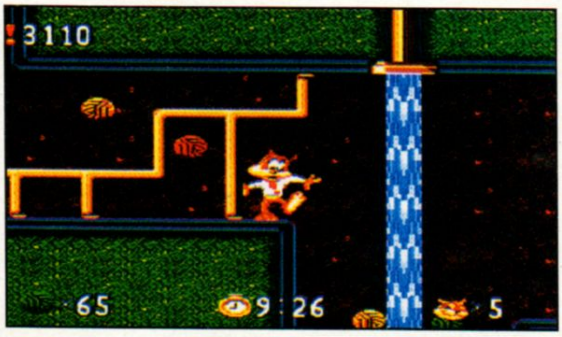
GG GAME GEAR — GLOBAL GLADIATORS — VIRGIN AVRIL

Les deux p'tits kids de Global Gladiators, Mick and Mack, reviennent sur Game Gear. Avec leur pistolet à mayonnaise, ils repartent blaster les gros monstres gluands et visqueux qui parsèment des paysages aussi différents que la forêt, la ville ou le pôle Nord. Ce qui est génial, c'est que cela ressemble vraiment beaucoup à la version Megadrive (et comme d'habitude, la version Game Gear est identique à la version Master System). Un jeu qui devrait certainement ravir tous les heureux possesseurs de la Sega portable, qui vont, enfin, pouvoir se taper un Big Mac en marchant !!! Bon appétit à tous les petits affamés !



BUBSY EN CAVALE

Accolade s'apprête à lancer sur le continent européen sa toute nouvelle star : Bubsy. Véritable personnage de dessin animé, ce petit animal va débarquer et squatter votre console Super Nintendo dès la fin du mois de juin prochain. Jeu de plate-forme assez speedé (on sent l'influence de Sonic), Bubsy puise son originalité dans les innombrables petits gags qui parsèment son chemin : plaques d'égouts qui vous sautent à la tête, switch qui inversent l'écran... La bande sonore est également à la hauteur de l'événement. Seul les graphismes et la jouabilité semblent un peu en dessous. Mais comme nous n'avons pu avoir qu'une préversion, il faudra attendre la version finale du jeu et le test complet dans *Player* pour savoir réellement à quoi s'en tenir sur la réalisation de ce jeu tant attendu. Rendez-vous en juin.



CHRONO GAMES

SUPER NINTENDO

Jeux fonctionnant uniquement avec adaptateur

TOP SPORT

BEST OF THE BEST	465
HIT THE ICE	465
* JIMMY CONNORS TENNIS	415
PRO QUARTERBACK	465
SUPER NBA BASKETBALL	525

TOP BASTON

BATMAN RETURNS (JAP)	525
BRAWL BROTHERS	490
FATAL FURY	525
RANMA 1/2 II	Tél.
SONIC BLASTMAN	475

TOP ACTION

ADDAM'S FAMILY II	495	STAR FOX	525
CONTRA III	465	SUPER MARIO KART	390
CYBERNATOR (VALKEN)	465	SUPER STAR WARS	495
LOONEY TUNES (BIP BIP)	465	SUPER STRIKE EAGLE	465
MICKEY MAGICAL QUEST	495	TINY TOONS	445

AMAZING TENNIS	445	NHLPA HOCKEY 93	435
ANOTHER WORLD	445	PARODIUS	465
AXELAY (JAP)	445	POWER ATHLETE	390
BRASS NUMBER (JAP)	390	PRINCE OF PERSIA	465
COMBATRIBES (JAP)	445	SHANGHAÏ II	445
COOL WORLD	465	SIMEARTH	525
DRAGON'S LAIR	390	SOULBLAZER	465
EXHAUST HEAT II (JAP)	590	SPIDERMAN VS XMEN	465
FINAL FIGHT	465	* STREET FIGHTER II	390
HUMAN GP (JAP)	525	SUPER DOUBLE DRAGON	465
KEN VI (JAP)	465	* SUPER SWIV	425
MECHWARRIOR (JAP)	545	SUPER VALIS IV	465
NBA ALL STAR CHALLENGE	465	TOM AND JERRY	425
NCAA BASKET BALL	425	TORTUES NINJA IV	445

** Jeux fonctionnant sans adaptateur*

NOUVEAUTES A PARAITRE - ALIENS 3 - BLUES BROTHERS - EQUINOX - FIRST SAMURAÏ - OUTLANDER - SUPER NINJA BOY - SUPER SLAM DUNK - SUPER WIDJET - TAZMANIA - TERMINATOR - THE LOST VIKING - TOXIC CRUSADER - TOYS.

GENIAL ! L'ADAPTATEUR SUPER NINTENDO 199F. Pour l'achat d'un jeu 99F.

Pour commander appelez au : (1) 42 94 06 09

OUVERT DU LUNDI AU SAMEDI DE 11H à 19H

LIVRAISON COLISSIMO 24/48h

REVENDEURS CONTACTEZ-NOUS ! FAX 42 94 08 44

JEUX MEGADRIVE GAME BOY DISPONIBLES !

Offres valable dans la limite des stocks disponibles

BON DE COMMANDE A ENVOYER A CHRONOGAMES BP 396 - 75365 PARIS CEDEX 08

BON A REMPLIR OU A RECOPIER

TITRES	PRIX
Port et emballage	+25F
TOTAL A PAYER	

Jeux envoyés par colissimo

REGLEMENT : ☐ CHEQUE ☐ CCP
☐ MANDAT LETTRE
☐ CONTRE REMBOURSEMENT +30F
☐ CARTE BLEUE
NUMERO _____
Date d'expiration .....
SIGNATURE

JE POSSEDE :
O GAMEBOY O MASTER SYSTEM
O MEGADRIVE O SUPER NINTENDO
O SUPER FAMICOM O AUTRE

NOM _____ PRENOM _____ ADRESSE _____

CODE POSTAL _____ VILLE _____ TEL _____

Bleu

LES MARQUES CITÉES SONT DÉPOSÉES PAR LEURS PROPRIÉTAIRES RESPECTIFS

VOUS RECHERCHEZ UN TEST DE JEU ?

COMMANDEZ LE NUMÉRO DE PLAYER ONE CORRESPONDANT.

SUPER NINTENDO

Actraiser	n° 28
Addams II : Pugsley Scavenger Hunt	n° 29
Another World	n° 26
Axelay	n° 26
Bart's Nightmare	n° 27
Battle Clash	n° 29
Blazing Skies	n° 26
Desert Strike	n° 29
Dragon's Lair	n° 25
Earth Defense Force	n° 26
Exhaust Heat	n° 26
F-Zero	n° 20
Jimmy Connors	n° 28
Kick off	n° 25
Krusty's Fun House	n° 25
Mario Paint	n° 27
Mickey : The Magical Quest	n° 29
Nintendo Scope 6	n° 25
Paperboy 2	n° 25
Parodius	n° 29
Pilotwings	n° 25
Populous	n° 24
Prince of Persia	n° 28
Road Runner	n° 29
Robocop 3	n° 26
Spindizzy Worlds	n° 29
Street Fighter II	n° 24
Super Adventure Island	n° 25
Super Aleste	n° 26
Super Ghouls'n Ghosts	n° 24
Super Mario Kart	n° 27
Super Mario World	n° 19
Super Off Road	n° 28
Super Pang	n° 29
Super Probotector Alien Rebels	n° 25
Super R-Type	n° 21
Super Smash TV	n° 24
Super Soccer	n° 21
Super Swiv	n° 29
Super Tennis	n° 20
Top Gear	n° 25
Turtles in Time	n° 25
Ultraman	n° 26
Zelda III : A Link to the Past	n° 25

NES

Addams Family	n° 24
Adventure Island in the Pacific	n° 26
Adventure Island Part II	n° 22
Adventures of Lolo 1	n° 3
Adventures of Lolo 2	n° 20
Airwolf	n° 1
Bad Dudes vs Dragon Ninja	n° 9
Bart vs the World	n° 28
Batman	n° 2
Batman Return of the Joker	n° 25
Battletoads	n° 24
Battle of Olympus	n° 13
Bayou Billy	n° 6
Bionic Commando	n° 4
Blades of Steel	n° 6
Blaster Master	n° 20
Blues Brothers	n° 27
Blue Shadow	n° 16
Boulder Dash	n° 14
Boy and his Blob	n° 11
Bubble Bobble	n° 3
Burai Fighter	n° 12
California Games	n° 13
Captain Planet and the Planeteers	n° 20
Captain Skyhawka	n° 11
Castlevania III	n° 28
Chevaliers du Zodiaque	n° 13
Chip'n Dale Rescue Rangers	n° 17
Cobra Triangle	n° 4
Crackout	n° 21
Days of Thunder	n° 10
Defender of the Crown	n° 20
Digger T Rock	n° 13
Double Dragon I	n° 8
Double Dragon II	n° 3
Double Dragon III	n° 21
Dragon's Lair	n° 16
Dr Mario	n° 11
Dragonball	n° 1
Duck Tales	n° 9
Dynablaster	n° 24
Elite	n° 24
F 15 Strike Eagle	n° 29
Faxanadu	n° 6
Fester's Quest	n° 2
Fighting Golf	n° 1
Galaxy 5000	n° 21
Gauntlet II	n° 10
Ghostbusters II	n° 7
Goal	n° 13
Godzilla : Monster of Monsters	n° 21
Gremlins II	n° 9
Hammerin Harry	n° 27
Happy Birthday Bugs Bunny	n° 19
High Speed	n° 18
Hook	n° 21
Hudson Hawk	n° 24
Iron Sword	n° 9
Isolated Warriors	n° 14
Jackie Chan's Action Kung Fu	n° 18
Jack Nicklaus	n° 12
Joe & Mac : Caveman Ninja	n° 20
Kabuki Quantum Fighter	n° 13
Kickle Cubicle	n° 15
Kick Off	n° 19
Konami Hyper Soccer	n° 21
Lemmings	n° 27
Life Force	n° 6
Little Nemo : The Dream Master	n° 20
Low G Man	n° 15
Lunar Pool	n° 22
Maniac Mansion	n° 17
Mario & Yoshi	n° 27
McDonaldland	n° 24
Megaman 3	n° 22
Megaman II	n° 7
Megaman	n° 3
Metal Gear	n° 3
Miracle	n° 16
Mission Impossible	n° 17
Maniac Mansion	n° 17
Monopoly	n° 28
NES Open Golf	n° 22
New Ghostbusters II	n° 20
Paperboy 1	n° 7
Paperboy 2	n° 25
Parasol Stars	n° 26
Pin Bot	n° 7
Power Blade	n° 16
Prince Valiant	n° 26
Probotector II	n° 29
Probotector	n° 8
Punch Out	n° 10
Rad Gravity	n° 10
Rainbow Island : Bubble Bobble 2	n° 20
Rescue the Ambassy Mission	n° 8
Robocop	n° 5
Roller Games	n° 15
Rygar	n° 1
Shadowgate	n° 11
Shadow Warriors	n° 14
Silent Service	n° 5
Simon's Quest	n° 1
Skate or Die	n° 2
Ski or Die	n° 15
Snake Rattle'n Roll	n° 7
Snake's Revenge	n° 19
Solar Jetman	n° 7
Solstice	n° 12
Spy vs Spy	n° 5
Star Wars	n° 17
Star Wars	n° 17
Stealth ATF	n° 7
Super Mario Bross II	n° 1
Super Mario Bross III	n° 14
Super Off Road	n° 8
Super Spike V'Ball	n° 11
Super Turrican	n° 26
Swords and Serpents	n° 17
Sword Master	n° 21
Talespin	n° 24
Teenage Mutant Hero Turtles	n° 2
Tennis : Four Players	n° 22
Tetris	n° 2
The Hunt for Red October	n° 20
The Miracle : Piano Teaching System	n° 16
The New Zealand Story	n° 20
The Simpsons	n° 15
Time Lord	n° 13
Tiny Toon Adventures	n° 24
Tom & Jerry	n° 25
Top Gun	n° 1
Top Gun The Second Mission	n° 14
Totally Rad	n° 20
To the earth	n° 3
Turbo Racing	n° 12
Turtles II : The Arcade Game	n° 18
Wizards & Warriors	n° 3
Wizards and Warriors III	n° 24
World Cup	n° 9
World Wrestling	n° 5
Wrath of the Black Manta	n° 7
WWF Wrestlemania Challenge	n° 15
Zelda	n° 8

GAME BOY

Addams Family	n° 24
Adventure Island	n° 22
Alleyway	n° 2
Balloon Kid	n° 8
Bart Simpson's escape from Camp Deadly	n° 17
Bart's vs the Juggernauts	n° 27
Batman : Return of the Joker	n° 24
Batman	n° 12
Battletoads	n° 24
BC Kid	n° 29
Blades of Steel	n° 20
Boulder Dash	n° 18
Boxxle	n° 14
Bubble Bobble	n° 18
Bubble Ghost	n° 18
Bugs Bunny	n° 11
Burai Fighter De Luxe	n° 3
Burger Time	n° 21
Castlevania Adventure	n° 13
Chase HQ	n° 14
Chessmaster	n° 11
Choplifter II	n° 19
Double Dragon I	n° 3
Double Dragon II	n° 20
Dr Franken	n° 24
Dragon's Lair	n° 19
Dr Mario	n° 9
Duck Tales	n° 13
Dynablaster	n° 13
F1 Race	n° 12
Football International	n° 22
Fortified Zone	n° 17
Gargoyle's Quest	n° 7
Gauntlet II	n° 21
Ghostbusters II	n° 16
Golf	n° 2
Gremlins II	n° 14
Hook	n° 22
Hudson Hawk	n° 26
Hyper Lode Runner	n° 13
Kid Icarus of Myths and Monsters	n° 22
King of the Zoo	n° 8
Kirby's Dream Land	n° 27
Kung Fu Master	n° 13
Looney Tunes	n° 29
Marble Madness	n° 22
Mario & Yoshi	n° 27
McDonaldland	n° 26
Mercenary Force	n° 18
Metroid II : Return of Samus	n° 22
Mickey Mouse	n° 24
Motocross Maniacs	n° 12
Navy Seals	n° 16
Nemesis	n° 16
Othello	n° 16
Pac Man	n° 20
Paperboy	n° 14
Parasol Stars	n° 26
Parodius	n° 29
Popeye 2	n° 29
Pop Up	n° 24
Prince of Persia	n° 27
Prince Valiant	n° 26
Probotector	n° 25
Puzzle Boy	n° 3
Q-Bert	n° 20
Qix	n° 3
R-Type I	n° 13
R-Type II	n° 28
Radar Mission	n° 12
Rescue of Princess Boblette	n° 16
Revenge of the Gator	n° 5
Robocop	n° 13
Side Pocket	n° 12
Sneaky Snakes	n° 20
Snoopy's Magic show	n° 19
Solar Stricker	n° 2
Solomon's Club	n° 19
Star Wars	n° 27
Super Mario Land 2	n° 26
Super Mario Land	n° 2
Super RC Pro AM	n° 15
The Amazing Spiderman	n° 7
The Hunt for Red October	n° 22
Tiny Toon Adventures	n° 24
TMHT : Fall of the Foot Clan	n° 11
Track Meet	n° 24
Trax	n° 22
Turrican	n° 22
Universal Soldier	n° 29
Wizards and Warriors	n° 5
World Cup	n° 11
WWF Superstars	n° 21

MEGADRIVE

688 Sub Attack	n° 14
Aero Blasters	n° 5
After Burner II	n° 8
Alex Kidd in Enchanted Castle	n° 3
Alien 3	n° 24
Alien Storm	n° 13
Alisia Dragoon	n° 21
Another World	n° 29
Aquatic Games	n° 25
Arch Rivals	n° 24
Arcus Odyssey	n° 15
Ariel the Little Mermaid	n° 26
Arnold Palmer Tournament Golf	n° 5
Arrow Flash	n° 10
Art Alive	n° 20
Atomic Runner	n° 28
Bart vs the Space Mutant	n° 24
Batman Returns	n° 26
Battle Squadron	n° 7
Bio Hazard Battle	n° 26
Bonanzza Bros	n° 17
Buck Rogers	n° 18
Budokan	n° 4
Bulls vs Lakers and the NBA Playoffs	n° 24
Burning Force	n° 16
California Games	n° 18
Castle of Illusion Starring Mickey Mouse	n° 8
Centurion : Defender of Rome	n° 12
Chakan	n° 28
Chuck Rock	n° 22
Collum	n° 6
Corporation	n° 25
Crack Down	n° 10
Crüe Ball	n° 26
Cyberball	n° 6
Dark Castle	n° 14
David Robinson : Supreme Court	n° 22
Decap Attack	n° 15
Desert Strike : Return to the Gulf	n° 20
Dick Tracy	n° 10
Dragon's Fury	n° 24
Dynamite Duke	n° 11
Dynam	n° 6
EA Hockey	n° 13
Ecco the Dolphin	n° 26
European Club Soccer	n° 22
F22 Interceptor	n° 16
Faery Tales	n° 12
Fantasia	n° 12
Fatal Labyrinth	n° 12
Fatal Rewind	n° 14
Ferrari F1 Race	n° 27
Fire Shark	n° 17
Flashback	n° 29
Flickyt	n° 15
F22 Interceptor	n° 16
G-Loc	n° 27
Gaiares	n° 15
Gain Ground	n° 10
Ghosbusters	n° 5
Ghouls'n Ghosts	n° 2
Global Gladiators	n° 29
Golden Axe II	n° 16
Golden Axe	n° 3
Greendog	n° 24
Gynoug	n° 19
Hard Drivin'	n° 18
Hellfire	n° 19
Home Alone	n° 25
Indiana Jones and the Last Crusade	n° 27
James Douglas Knock out Boxing	n° 11
James Pond II : Robocod	n° 16
James Pond	n° 9
Jewel Master	n° 15
Joe Montana Football	n° 11
Joe Montana II	n° 20
Joe Montana	n° 27
John Madden 93	n° 27
John Madden American Football	n° 5
John Madden American Football'92	n° 16
John Madden Football 92	n° 16
Jordan vs Bird : Super One on One	n° 22
Kid Chameleon	n° 21
King's Bounty	n° 13
Klax	n° 18
Krusty's Fun House	n° 29
Lemmings	n° 26
LHX Attack Chopper	n° 26
Lotus Turbo Challenge	n° 26
M-1 Abrams Battle Tank	n° 13
Marble Madness	n° 19
Mario Lemieux Hockey	n° 19
Megalomania	n° 28
Menacer	n° 27
Mercs	n° 17
Michael Jackson's Moonwalker	n° 4
Might and Magic	n° 12
Miss Pacman	n° 18
Mystic Defender	n° 2
NHLPA Hockey 93	n° 25
Olympic Gold	n° 22
Out Run	n° 14
Pacmania	n° 18
Paperboy	n° 21
PGA Golf Tour	n° 27
PGA Tour Golf	n° 9
Phantasy Star II	n° 7
Phantasy Star III	n° 14
Phelios	n° 16
Pit Fighter	n° 22
Populous	n° 4
Powermonger	n° 28
Predator 2	n° 26
Quack Shot	n° 15
Raiden Trad	n° 15
Revenge of Shinobi	n° 2
Rings of Power	n° 18
Risky Woods	n° 26
Road Rash II	n° 26
Road Rash	n° 13
Rolling Thunder	n° 28
Rolo	n° 28
Shadow Dancer	n° 10
Shadow of the Beast II	n° 27
Shadow of the Beast	n° 15
Shining in the Darkness	n° 15
Sonic 2	n° 25
Sonic the Hedgehog	n° 11
Speedball 2	n° 24
Spider Man	n° 12
Star Flight	n° 14
Streets if Rage	n° 14
Streets of Rage II	n° 27

Strider	n° 7
Super Fantasy Zone	n° 26
Super Hang On	n° 2
Super Hydlide	n° 19
Super Monaco	n° 5
Super Real Basketball	n° 6
Super Smash TV	n° 26
Sword of Vermilion	n° 7
Talespin	n° 27
Tamit's Adventure	n° 24
Terminator 2	n° 27
The Immortal	n° 15
The Legend of Galahad	n° 25
The Steel Empire	n° 25
Thunder Force IV	n° 25
Thunderforce II	n° 2
Thunderforce III	n° 13
Toe Jam and Earl	n° 14
Toki	n° 20
Turrican	n° 14
USA Basket Ball World Challenge	n° 24
Vapor Trail	n° 15
Where in the World with Carmen	n° 26
Where in time is Carmen Sandiego	n° 20
Wonder Boy : In Monster Land	n° 20
Wonder Boy III in Monster Lair	n° 10
World Class Leader Board	n° 29
World of Illusion	n° 26
Wrestle War	n° 16
WWF	n° 27
Zany Golf	n° 7
Zero Wing	n° 20

MASTER SYSTEM

Ace of Aces	n° 12
Alex Kidd in Shonobi World	n° 3
Alien 3	n° 26
Alien Storm	n° 16
Arcade Smash Hit	n° 22
Assault City	n° 2
Astérix	n° 17
Back to the Future II	n° 15
Bart Simpsons vs the Space Mutant	n° 24
Basket Ball Nightmare	n° 2
Batman Returns	n° 26
Battle Out Run	n° 1
Bonanza Bros	n° 16
Bubble Bobble	n° 15
Castle of Illusion	n° 7
Chase HQ	n° 1
Chuck Rock	n° 22
Columns	n° 5
Cyber Shinobi	n° 7
Danan	n° 7
Dick Tracy	n° 9
Donald : The Lucky Dime Caper	n° 16
Donald Duck	n° 16
Double Dragon	n° 6
Dragon Crystal	n° 15
Dynamite Dux	n° 2
Eswat	n° 4
Fire Forget II	n° 3
Forgotten Worlds	n° 12
Freedom Fighters	n° 2
Gain Ground	n° 4
Gauntlet	n° 8
Ghost Laser	n° 17
Ghouls'n Ghosts	n° 10
Golden Axe	n° 1
Golden Axe Warrior	n° 12
Golfmania	n° 3
Heavy Weight Champ	n° 10
Heroes of the Lance	n° 17
Heroes of the Lance	n° 17
Impossible Mission	n° 8
Indiana Jones and the Last Crusade	n° 8
Joe Montana Football	n° 9
Kick Off	n° 16
Klax	n° 21
Laser Ghost	n° 17
Lemmings	n° 26
Lime of Fire	n° 15
Marble Madness	n° 22
Master of Darkness	n° 27
Mercs	n° 15
Michael Jackson's Moonwalker	n° 9
Mickey II	n° 27
Miss Pac-Man	n° 24
Olympic Gold	n° 22
Operation Wolf	n° 1
Out Run Europa	n° 17
Pacmania	n° 11
Paperboy	n° 8
Parlour Games	n° 4
Populous	n° 11
Predator 2	n° 29
Prince of Persia	n° 25
Psychic Wordl	n° 10
Rampart	n° 27
RC Grand Prix	n° 1
Running Battle	n° 17
Sagaia	n° 19
Scramble Spirits	n° 1
Sega Chess	n° 17
Shadow Dancer : The Secret of Shinobi	n° 16
Shadow of the Beast	n° 19
Sonic 2	n° 25
Sonic the Hedgehog	n° 15
Space Gun	n° 24
Speedball 2	n° 28
Speedball	n° 14
Spiderman	n° 12
Strider	n° 14
Submarine Attack	n° 7
Summer Games	n° 12
Super Monaco GP	n° 2
Super Smash TV	n° 26
Super Space Invaders	n° 26
Tazmania	n° 25
Tennis Ace	n° 6
Terminator	n° 22
The Flintstones	n° 18
The New Zealand Story	n° 26
Ultima IV	n° 4
Wimbledon	n° 22
Wimbledon II	n° 25
World Cup Italia 90	n° 5
Xenon 2 : Megablaster	n° 16

GAME GEAR

Alien 3	n° 28
Alien Syndrome	n° 27
Ax Battler	n° 20
Ayrton's Senna Super Monaco GP II	n° 25
Bart vs the Space Mutant	n° 28
Batman	n° 27
Batman Returns	n° 25
Castle of Illusion	n° 12
Crystal Warriors	n° 21
Defenders of Oasis	n° 27
Fantasy Zone	n° 20
George Foreman's KO Boxing	n° 26
Halley Wars	n° 17
Indiana Jones	n° 28
Lemmings	n° 27
Ninja Gaiden	n° 17
Olympic Gold	n° 22
Paperboy	n° 25
Pengo	n° 15
Popils	n° 25
Shinobi II	n° 27
Slider	n° 18
Sonic II the Hedgehog	n° 27
Sonic the Hedgehog	n° 17
Space Harrier	n° 17
Spiderman	n° 24
Streets of Rage	n° 29
Super Kick Off	n° 22
Super Off Road	n° 28
Super Smash TV	n° 29
Tazmania	n° 27
Terminator	n° 29
The Chessmaster	n° 20
Woody Pop	n° 15

NEO GEO

Alpha Mission II	n° 14
Art of Fighting	n° 27
Baseball Stars	n° 21
Blue's Journey	n° 14
Burning Fight	n° 16
Burning Fight	n° 16
Crossed Swords	n° 15
Cyber Lip	n° 6
Eight Man	n° 17
Fatal Fury	n° 17
Football Frenzy	n° 19
Ghost Pilots	n° 14
Jooy Joy Kid Puzzled	n° 7
King of the Monsters	n° 14
Last Resort	n° 21
League Bowling	n° 9
Legend of Success Joe	n° 15
Magican Lord	n° 5
Mutation Nation	n° 20
Ninja Commando	n° 22
Robo Army	n° 17
Sengoku	n° 15
Soccer Brawl	n° 19
Super Base Ball 2020	n° 15
Thrash Rally	n° 17
Trash Rally	n° 17
View Point	n° 29
World Heroes	n° 25

NEC

1941 : Counter Attack (Super Grafx)	n° 13
1943 (Core G)	n° 11
Addams Family (CD-Rom)	n° 28
Adventure Island (Core G)	n° 10
After Burner II (Core G)	n° 4
Aldynes (Super Grafx)	n° 8
Alice in Wonderland (Core G)	n° 5
Ballistix (Core G)	n° 17
Batman (Core G)	n° 4
Bomber Man (Core G)	n° 5
Bonanza Bros (CD-Rom)	n° 24
Burning Angel (Core G)	n° 6
Champion Wrestler (Core G)	n° 7
Columns (Core G)	n° 12
Cyber Combat Police (Core G)	n° 6
Darius Plus (Core G)	n° 5
Dark Legend (Core G)	n° 7
Dead Moon (Core G)	n° 8
Devil Crash (Core G)	n° 2
Die Hard (Core G)	n° 4
Doramon II (Core G)	n° 16
Down Load (Core G)	n° 1
Dragon Egg (Core G)	n° 16
Dragon Saber (Core G)	n° 17
Eternal City (Core G)	n° 10
F1 Circus (Core G)	n° 4
Final Blaster (Core G)	n° 4
Final Match Tennis (Core G)	n° 9
Final Soldier (Core G)	n° 12
Forgotten World (CD-Rom)	n° 21
Formation Soccer (Core G)	n° 3
Ghouls'n Ghosts (Super Grafx)	n° 2
God Empire (CD-Rom)	n° 28
Gomola Speed (Core G)	n° 4
Gradius (Core G)	n° 17
Hatris (Core G)	n° 11
Hell Explorer (Core G)	n° 2
Hit the Ice (Core G)	n° 14
Human Sports Festival (Core G CD-Rom)	n° 19
Image Fight (CD-Rom)	n° 28
Jackie Chan (Core G)	n° 7
JB Harold Murder Club (CD-Rom)	n° 7
Klax (Core G)	n° 2
Legend Bout 3	n° 27
Legend of Hero Tonma (Core G)	n° 9
Lemmings	n° 27
Lode Runner (Core G)	n° 3
Loom	n° 27
Marchen Maze (Core G)	n° 6
Motoroader II (Core G)	n° 9
Naxar (CD-Rom)	n° 28
Naxat Open (Core G)	n° 3
Operation Wolf (Core G)	n° 3
Out Run (Core G)	n° 6
Override (Core G)	n° 7
Parasol Stars (Core G)	n° 8
Parasol Stars 2 (Core G)	n° 19
PC Kid 3	n° 27
PC Kid II (Core G)	n° 12
Pomping World (CD-Rom)	n° 11
Populous (Core G)	n° 9
Power Eleven (Core G)	n° 12
Power Gate (Core G)	n° 15
Power Sports (Core G)	n° 25
Puzzle Boy (Core G)	n° 8
Rabio Lepus (Core G)	n° 4
Raiden Trad (Core G)	n° 16
Rayxanber II (CD-Rom)	n° 12
Saint Dragon (Core G)	n° 6
Salamander (Core G)	n° 17
Skweek (Core G)	n° 12
Son of Dracula (Core G)	n° 9
Special Criminal Investigation (Core G)	n° 10
Spin Pair (Core G) n° 6	
Spriggan Mark 2 (CD-Rom)	n° 21
Star Parodia (CD-Rom) n° 21	
Super Long Nose Goblin (Core G)	n° 15
Super Raiden (CD-Rom)	n° 20
Super Star Soldier (Core G)	n° 1
Terra Cresta (CD-Rom)	n° 28
Terra Forming (CD-Rom)	n° 21
The Kick boxing (CD-Rom)	n° 24
Time Cruise II (Core G)	n° 16
Toy Shop Boy (Core G)	n° 6
Tricky (Core G)	n° 12
TV Sports Football (Core G)	n° 9
Twin Bee (Core G)	n° 19
Valis III (CD-Rom)	n° 10
Violent Soldier (Core G)	n° 6
World Court Tennis (Core G)	n° 2
World Cup Soccer (CD-Rom)	n° 28
W Ring (Core G)	n° 4
Xevious (Core G)	n° 1
Zipang (Core G)	n° 6

LYNX

Blue Lightning	n° 2
Chip's Challenge	n° 2
Dirty Larry	n° 29
Dracula	n° 29
Gates of Zendocon	n° 2
Gauntlet	n° 2
Ishido	n° 15
Joust	n° 29
Klax	n° 4
Miss Pac Man	n° 5
Paperboy	n° 7
Roadblasters	n° 8
Robo Squash	n° 5
Rygar	n° 7
Scraypyard Dog	n° 15
Shangai	n° 8
Slime World	n° 4
Switchblade II	n° 27
Worldclass Soccer	n° 27
Xenophobe	n° 6
XYBots	n° 18
Zarlor Mercenary	n° 6

PLANS ET ASTUCES

Castlevania II (NES)	n° 6
Alex Kidd in Miracle Castle (Master System)	n° 8
Battle of Olympus part I (Megadrive)	n° 17
Battle of Olympus part II (Megadrive)	n° 18
Faery Tales part I (Megadrive)	n° 26
Faery Tales part I (Megadrive)	n° 26
Faery Tales part II (Megadrive)	n° 27
Faery Tales part II (Megadrive)	n° 27
Golvellius (Master System)	n° 14
Megaman II (NES)	n° 13
Phantasy Star part I (Master System)	n° 19
Phantasy Star part II (Master System)	n° 20
Quackshot (Megadrive)	n° 21
Shadowgate (NES)	n° 22
Shadow of the Beast (Megadrive)	n° 18
Solstice (NES)	n° 25
Sonic the Hedgehog (Megadrive)	n° 13
Spellcaster (Master System)	n° 10
Super Mario Bros 3, part I (NES)	n° 15
Super Mario Bros 3, part II (NES)	n° 16
Super Mario Bros 3, part III (NES)	n° 17
Swords and Serpents part I (NES)	n° 28
Sword of Vermilion part I (Megadrive)	n° 23
Sword of Vermilion part II (Megadrive)	n° 24
Teenage Mutant Hero Turtles (NES)	n° 7
The Goonies II (NES)	n° 9
The Revenge of Shinobi (Megadrive)	n° 10
Ultima IV, part I (Master System)	n° 15
Ultima IV, part II (Master System)	n° 16
Ultima IV, part III (Master System)	n° 17
Ys, The vanished Omens, part I (Master System)	n° 11
Ys, The vanished Omens, part II (Master System)	n° 12
Zelda II, part I (NES)	n° 11
Zelda II, part II (NES)	n° 12

DOSSIER

• Dossier consoles	n° 11
• Dossier portables	n° 22
• Dossier technique : comment marche votre console	n° 28
• Dossier Terminator	n° 20
• Dossier top 5 consoles	n° 18
• Las Vegas : les jeux du futur	n° 28
• Le dossier Super Mario 3	n° 14
• Le dossier Super Mario 4	n° 19
• Le dossier Super Nintendo : L'arme fatale	n° 19
• Les meilleurs jeux de plate-forme sur 8 Bits	n° 24
• Les meilleurs shoot'em up de la megadrive	n° 21
• Dossier arcade	n° 29

Bon de commande à découper et à renvoyer à :
PLAYER ONE - BP11 - 60940 MONCEAUX. (Délai d'expédition : 4 semaines).

Je désire recevoir le(s) numéro(s) suivants. J'ajoute 7 F par numéro, pour les frais d'envoi.

Numéros	Prix unitaire	N° commandé(s)	Prix total
N° 2, 5 et 6	15 F + 7 F		F
N° 7 à 10	17 F + 7 F		F
N° 11 à 22	25 F + 7 F		F
N° 24 à 28	28 F + 7 F		F
TOTAL			

ATTENTION : LES NUMÉROS 1, 3, 4, 12 ET 23 SONT ÉPUISÉS.

Je joins un chèque de ..... F, à l'ordre de MSE.

Nom ..... Prénom .....
Adresse .....
.....
Code postal ⌊⌊⌊⌊⌊⌋ Ville .....
Date de naissance ..... Signature *(1)* :
Console(s) .....

(1) Signature des parents pour les mineurs.

OVER TH

Over the World vous propose un aperçu des nouveautés du monde entier ! Mais attention, les jeux présentés ici ne sont pas encore officiellement disponibles en France. Il est même fort probable que certains d'entre eux ne franchissent jamais nos frontières, ou alors après de nombreuses modifications. Une situation qui pourrait évoluer car Nintendo et Sega réduisent de plus en plus les décalages entre les sorties françaises et celles du reste du monde.

SUPER NINTENDO

On commence en beauté par la nouvelle du mois : Capcom se lance dans le jeu de rôle ! **Breath of Fire**, la prochaine cartouche du créateur de Street Fighter II, appartiendra en effet à cette catégorie de jeux qui font fureur chez les Nippons. Les combats ont été particulièrement soignés puisqu'ils se déroulent en 3D isométrique et, si les programmeurs de Capcom ont mis dans l'affaire tout le perfectionnisme qui les caractérise, on peut s'attendre à un résultat décoiffant lors de

Lord of the Rings (Super Nintendo).

la sortie japonaise, en avril. Toujours au Japon, mais dans un tout autre registre, voici **Dragon Ball Z**. Rien à voir avec le jeu sorti précédemment autour de la même série : cette

Breath of Fire (Super Nintendo).

R-Type III (Super Nintendo).

cartouche de 16 mégas est un jeu de combat à la Street Fighter mettant en scène pas moins de treize personnages tirés du DA. Pas de date de sortie pour le moment. Toujours dans le beat them up, Takara continue à adapter les hits SNK sur Super Famicom : voici donc venir **World Heroes**. Vu la taille monstrueuse de la cartouche Neo Geo, il y a de quoi être sceptique mais il faudra attendre décembre pour se faire une opinion. Quant aux fans de shoot them up, ils se régaleront en apprenant que R-Type III est en cours de développement.

Changement de continent, intéressons-nous un peu à ce que pondent les Ricains. Comme plusieurs membres de la rédac, vous vous étiez bien éclaté avec Desert Strike ? Réjouissez-vous donc en pensant à l'arrivée de **Jungle Strike**. Cette suite reprend le même principe que son prédécesseur mais dans un contexte nettement plus verdoyant et avec davantage de missions et d'ennemis, cartouche de 16 mégas oblige. **Troddler** s'inspire fortement de Lemmings.

Jungle Strike (Super Nintendo).

Ce jeu de réflexion proposera 175 tableaux de prise de tête et gérera la souris. Sortie en juin. Quant à **Dracula**, il ne se contentera pas de faire trembler les possesseurs de Mega CD : le vampire de ces dames se risque aussi sur Super Nintendo. À première vue, il s'agit d'un bon jeu de plate-forme/baston assez classique. Pas de sortie en vue avant quelques mois. Annoncé pour la rentrée, **Lords of the Rings** reprend les personnages de la trilogie de Tolkien dans un jeu de rôle fortement teinté d'arcade. Et, pour conclure en beauté, je ne résiste pas au plaisir de vous passer une photo de **Final Fight II**, reporté à la fin de l'année aux States. Vous baverez certainement encore plus lorsque je vous aurai dévoilé que deux nouveaux personnages, Carlos et Maki — une fille — viennent rejoindre Haggar dans ses exploits, et que Chun Li et Guile nous feront même l'honneur d'une pe-

World Hereos (Super Nintendo).

Final Fight II (Super Nintendo).

Flinstones (Megadrive).

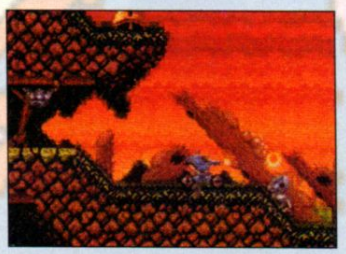
tite apparition au milieu des décors. Et en plus, comme vous le savez déjà certainement, on peut jouer à deux. Joli cadeau de Noël !

MEGADRIVE

La sortie du mois sur Megadrive est incontestablement **The X-Men**. Très fidèle à l'univers des mutants du professeur Xavier, ce jeu réalisé par Sega est complètement différent du Spiderman and X-Men de la Super Nintendo. Il présente l'avantage de mettre en scène la plupart des persos de la BD : outre Serval, Gambit, Cyclope et Diablo, les héros du jeu, Tornade, Rogue, Iceberg, Angel, le Fléau, Zaladane, Lilandra et Magneto feront des apparitions en guest star. Ajoutez-y des graphismes somptueux, un mode deux joueurs et vous tiendrez un hit assuré. Autre très gros titre attendu en ce mois d'avril, **Cool Spot**, un jeu de plate-forme de Virgin mettant en scène la mascotte

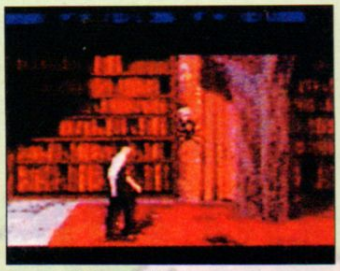
X-Men (Megadrive).

de Seven Up, bénéficie de graphismes et d'animations incroyables de très grande classe. Miam ! Avril marque également la sortie de **Flinstones** sur Megadrive. Beaux graphismes en prévision pour cette adaptation de l'indémodable série connue sous le nom de « Pierrafeu » sous nos cieux. Prévu pour juin aux States, **Blaster Master 2**, de Sunsoft, nous présente un petit tank robot dans un jeu qui — grande originalité — peut se jouer en vue latérale ou aérienne. Quoi de neuf sur Mega CD ? Peu de nouvelles annonces mais la sortie de titres dont on vous parle depuis plusieurs mois. Ainsi, **Dracula** de **Sony ou Joe Montana CD-Rom** sortent tous les deux en

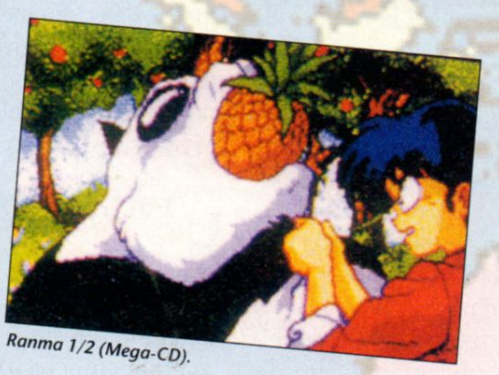

Blaster Master 2 (Megadrive).

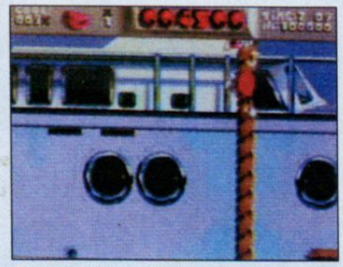
avril. Bien que ces deux titres incluent des film vidéo, c'est certainement Dracula qui devrait faire sensation. D'abord parce que le jeu entier est élaboré à partir d'images digitalisées, tant pour les décors que pour le héros (avec utilisation des fonctions de rotation), et ensuite parce que les séquences vidéo intermédiaires se déroulent plein écran. Une grande première qui se paye par une légère dégradation de la qualité des images. Une version cartouche, plus classique, devrait suivre. Également prévu pour avril et toujours en CD, **Jaguar XJ-220** est une

Dracula (Super Nintendo).


Dracula (Mega CD).

course type Out Run se déroulant sur fond de graphismes digitalisés. Avril aux States, c'est également la sortie d'un grand classique du jeu d'aventure sur Mega CD. Avec son humour irrésistible et ses très beaux graphismes, **Secret of the Monkey Island** devrait ravager le cœur des possesseurs de Mega CD. À plus long terme, les Nippons travaillent sur **Ranma 1/2** sur CD. Très différente des versions PC Engine et Super Famicom, cette édition est un dessin animé interactif à la Roadblaster FX. La jouabilité sera-t-elle de qualité ou nous retrouverons-nous face à un jeu du type Dragon's Lair ? Là est toute la question. Plus classique, **Heimdall**, de Victor Musical, est un jeu d'aventure graphique proposant un mode de jeu en 3D isométrique proche de Solstice sur NES, mais en bien plus fouillé. Aucune date de sortie n'est annoncée pour le moment. **Super Modeller**, enfin, vous propose de construire des véhicules de A à Z puis de les faire évoluer sur des circuits. De l'élaboration à la partie action, tous les graphismes sont élaborés avec un système de polygones, type Star Fox. On peut espérer beaucoup de bien de ce


Ranma 1/2 (Mega-CD).


Cool spot (Megadrive).

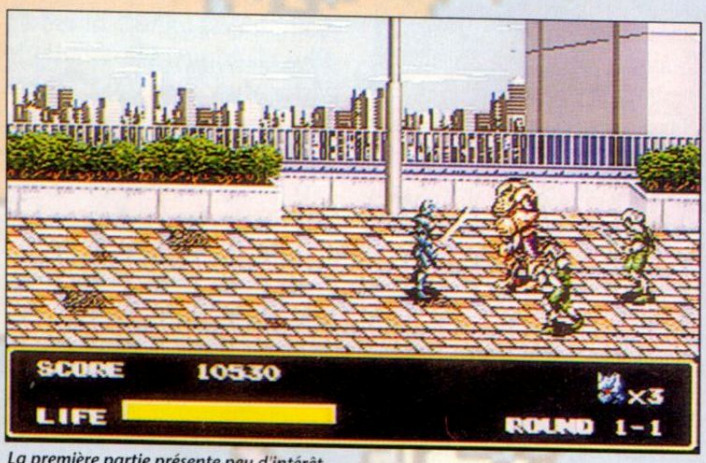
compact, d'autant que la vitesse du coprocesseur du Mega CD devrait permettre des merveilles sur ce type d'animation. Voilà, c'est tout pour aujourd'hui. Sayonara.

Iggy

MAZIN SAGA

Un talent caché !

MEGADRIVE



La première partie présente peu d'intérêt.

Vu sa boîte, ce jeu ne me disait rien de particulier. Ce n'est qu'en survolant la notice que je suis tombé devant une illustration qui m'a laissé sans voix pendant un bon moment. Il y avait là, devant mes yeux ébahis, un dessin de Goldorak ! Non, je vous le jure, sans blague ! Et c'était bien le vrai, pas une pâle imitation, traînant en compagnie d'une série de robots que l'on trouve dans le jeu. Moi, l'un des plus grands fans de Goldorak devant l'Éternel, il ne m'en fallait pas plus pour me mettre dans tous mes états. Du coup, je me suis jeté sur la cartouche, pour l'introduire le plus rapidement possible dans ma Megadrive...

Les boss de fin sont assez impressionnants.

FULGUROPOINGS

Ayant admiré la magnifique illustration de la page de présentation (un superbe et rutilant robot tout bleu), je tombe sur un petit jeu de baston, pas vraiment original, mais qui a le mérite d'être très bien animé. Après une petite balade de santé, je tombe sur le premier boss de fin. Assez spécial, puisqu'il s'agit d'un énorme pied qui tente de vous écraser, et qui remplit bien le quart de l'écran à lui tout seul ! Passé ce petit contre-temps, on finit par avoir le fin mot de l'histoire au stage suivant, puisque l'on tombe sur le reste du corps (un squelette gigantesque et particulièrement ragoûtant). Mais la surprise vient tout de suite après car on se retrouve dans une séquence de combat à la Street Fighter, avec des robots gros comme des poings. Et le plus incroyable, c'est qu'ils sont animés comme j'ai rarement vu ça ! C'est fluide, avec des mouvements très réalistes. Et vas-y que j'te donne un coup d'épée, qu'il pare, que je m'baisse et que j'lui en remets un autre, dans les jambes cette fois ! Cette séquence est carrément magique. À tel point qu'ils n'auraient dû mettre que celle-là. En tout cas, ce jeu mérite toute votre attention quand il sortira officiellement en France. ■

On assiste, à chaque fois, à une alternance de combat et de progression.

Les séquences de combat sont particulièrement incroyables.

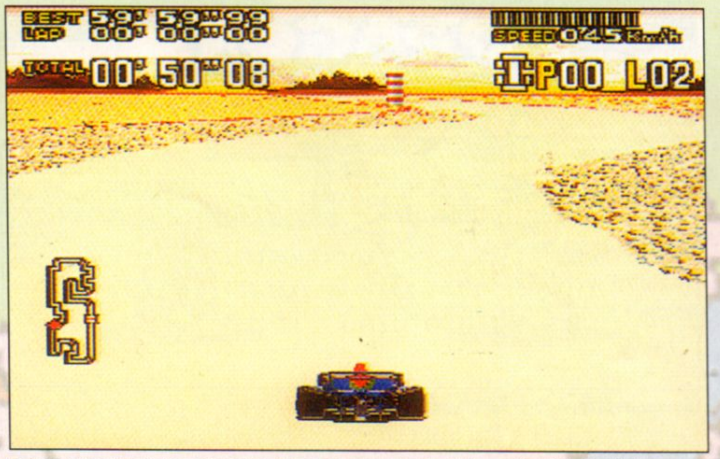
F1 EXHAUST HEAT II

LES NEWS

On passe à la vitesse supérieure !

◆SUPER FAMICOM◆

Même avec plusieurs voitures à ses côtés, les ralentissements ont pratiquement disparu.



Exhaust Heat II est devenu un jeu d'arcade, masquant totalement le côté simulation.

F1 Exhaust Heat est encore frais dans nos mémoires, puisqu'il n'est sorti officiellement que depuis deux ou trois mois en France. Cette simulation de formule 1 se caractérisait principalement par un emploi intensif du mode 7 de la Super Nintendo. On retrouvait ainsi la même animation et la même vue qui ont fait le succès de F-Zero. L'idée était fort judicieuse, et on a bien failli y voir la meilleure simulation du genre sur console vidéo.

Malheureusement, il suffit d'y jouer quelques minutes pour rapidement se rendre compte d'un problème très pénalisant : dès qu'il y a plus d'une voiture à l'écran, l'animation se prend des ralentissements incroyables dans la tête. Alors, je vous raconte pas les démarrages en Grand Prix quand les vingt-six voitures du plateau sont alignées à vos côtés !

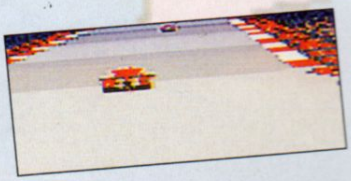
On commence la course par une Mercedes groupe C.

LE DSP À LA RESCOUSSE

Fort de cet épineux bug, les concepteurs de Seta se sont remis à plancher pour sortir une suite débarrassée de ce problème. Et ils sont arrivés à la conclusion suivante : si l'on ne veut plus de ralentissements, il faut rajouter des composants dans la cartouche. Prenant exemple sur le chip DSP que Nintendo avait introduit dans la cartouche de Pilotwings (ce processeur précalcule un certain nombre d'opérations, avant de les envoyer au processeur central de la Super Nintendo... Il fait du « prémâché », quoi !), les techniciens de Seta ont mis au point leur propre DSP. Le résultat est très largement à la hauteur, puisque l'animation de la route et des décors est particulièrement impressionnante (plus rapide que dans F-Zero) et ce, quel que soit le nombre de voitures à l'écran.

Malheureusement, dans l'opération, le côté arcade du jeu a pris très nettement le dessus sur le côté simulation. Ainsi, on peut piloter deux types de F1 (McLaren et Larrousse Lamborghini), ou une Mercedes groupe C. Et même si les réglages de la voiture sont toujours présents, les sensations de conduite sont totalement effacées au profit d'émotions et de réflexes nettement plus primaires. Mais ce n'est pas grave, car cela donne un très bon jeu d'action, dans la veine de F-Zero, sans égaler sa perfection et sa jouabilité. ■

L'arrêt au stand : classique.



DRAGONBALL Z II

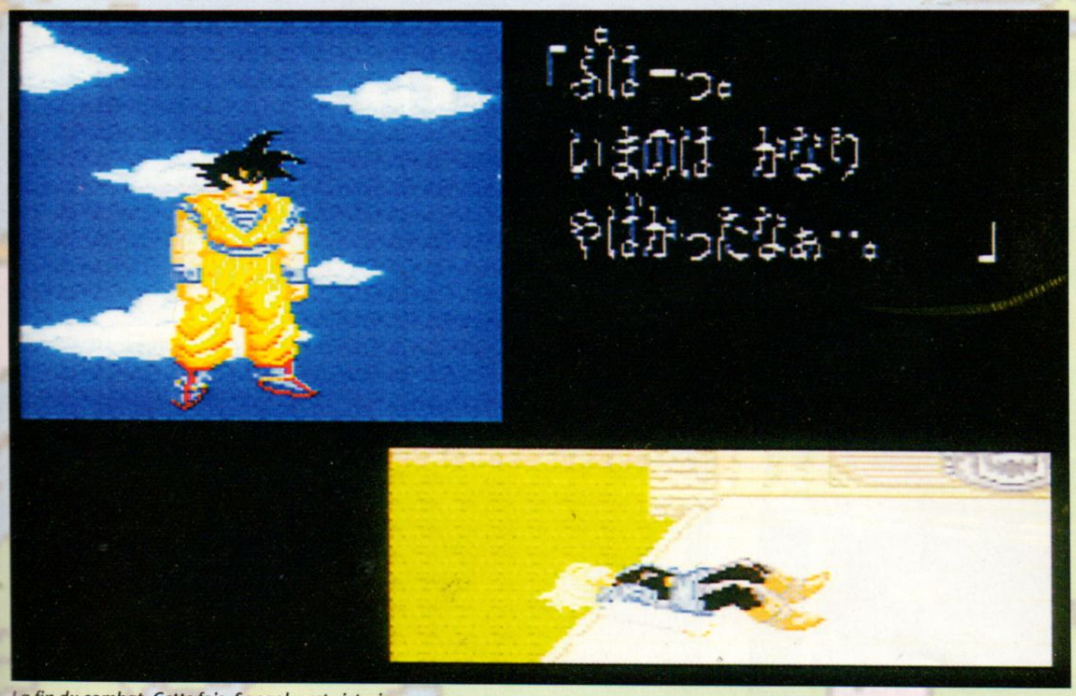
16 mégas de pure action...

La page de présentation de Dragon Ball Z II.

Dragonball Z II adopte un petit air de Street Fighter II.

Dragonball n'en est pas à sa première conversion sur console. Au Japon, on compte plusieurs Dragonball sur la NES (le Dragonball que l'on connaît en France, plus deux Dragonball Z), mais aussi un Dragonball Z complètement jeu de rôle, qui n'est toujours pas disponible dans notre douce contrée. Mais si l'on est amateur d'action et, en même temps, fan de

La grande originalité de ce jeu, c'est que l'écran se splitte en deux quand les adversaires s'éloignent l'un de l'autre.



La fin du combat. Cette fois, Sangoku est victorieux.

Une lutte impitoyable s'engage entre les deux combattants.

Le calme avant la tempête...

◆SUPER FAMICOM◆

Dragonball, il faut bien dire que l'on a de quoi être un peu frustré au vue de cette production. Mais tout n'est pas perdu, puisque Bandaï revient avec Dragonball Z II pour la Super Famicom (la Super Nintendo japonaise), un méga jeu de baston comme on l'attendait depuis très longtemps. Autre bonne nouvelle, c'est sans conteste le meilleur jeu du genre depuis Street Fighter II !

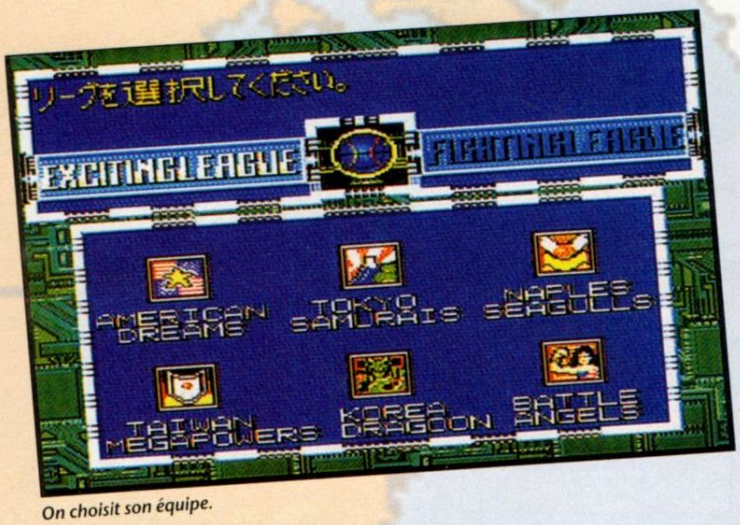
DOUBLE ÉCRAN, DOUBLE IMPACT !

Dragonball Z II reprend le principe des combats de Street Fighter II. Sauf qu'ici, évidemment, les personnages sont tous tirés du dessin animé. Sangoku, Vegeta, Frazer, sont autant de personnages qui sont à votre disposition. Vous pouvez jouer seul ou à deux et changer de décors. Alors, jusqu'ici, on pourrait penser à un clone de Street Fighter II, relooké avec l'univers de Dragonball Z. Surtout que les moyens sont ambitieux, puisque c'est une cartouche 16 mégabits, ce qui est encore assez rare. Mais là où le bât blesse, c'est que les coups et les mouvements sont nettement moins variés et intéressants que dans Street Fighter. Les commandes sont plus lourdes et, par exemple, le fait d'être contraint d'attendre que sa barre d'énergie soit au maximum pour lancer les pouvoirs alourdit énormément le jeu. Donc, en conclusion, c'est pas vraiment le jeu de baston du siècle, mais quand on est fan de la série, ça vaut le coup de le posséder. ■

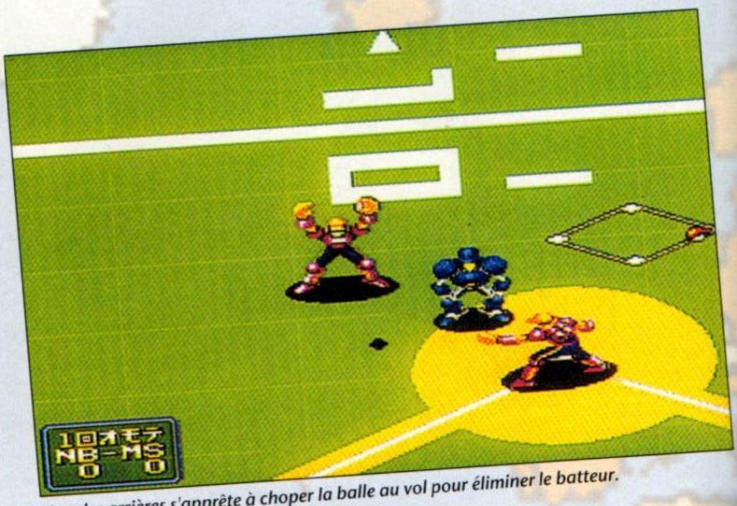
SUPER BASEBALL 2020

Sur une bonne base !

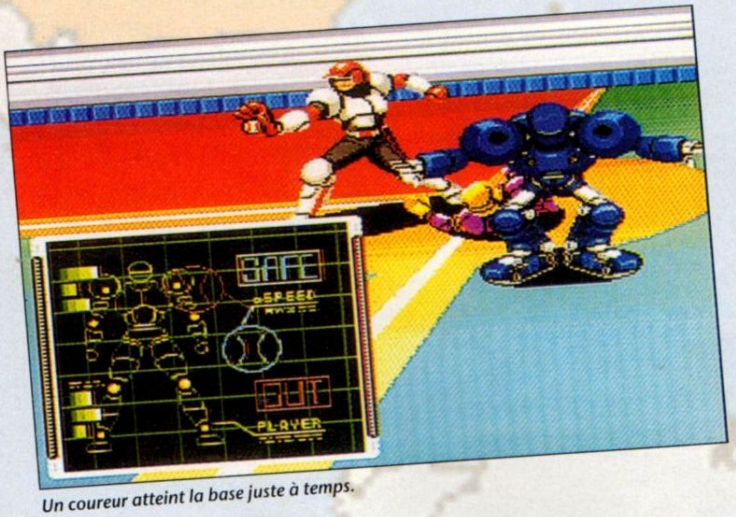
◆SUPER FAMICOM◆



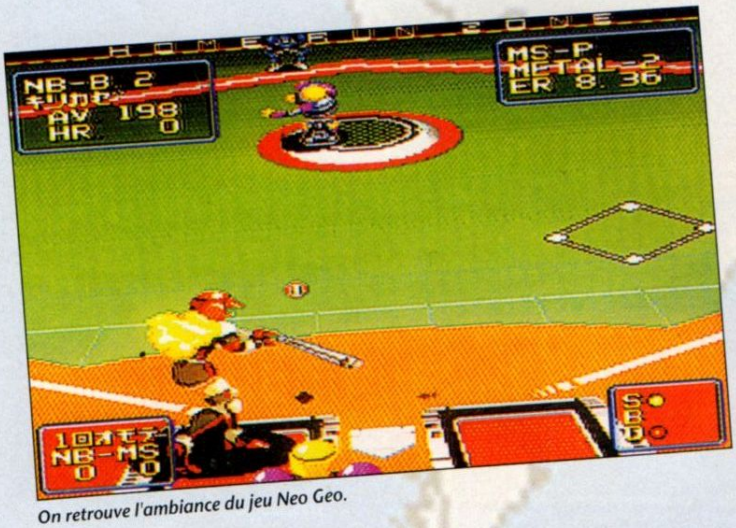
On choisit son équipe.



L'un des arrières s'apprête à choper la balle au vol pour éliminer le batteur.



Un coureur atteint la base juste à temps.



On retrouve l'ambiance du jeu Neo Geo.

On assiste depuis quelques mois à toute une série d'adaptations de jeux Neo Geo sur la Super Famicom... Qui s'en plaindrait ? Mais, si les premiers titres, comme King of the Monster, n'étaient pas du meilleur goût, les derniers, comme Fatal Fury, sont en très nette amélioration. C'est également le cas de Super Baseball 2020.

C'EST PAS UN BASEBALL DE GONZESSE !

Le baseball est le sport roi sur Neo Geo. Superstars Baseball Professionnal est sans conteste la meilleure simulation de ce sport toutes machines et tous supports confondus. Fort de son succès (quoique le mot « succès » soit assez relatif concernant un titre Neo Geo), SNK avait enchaîné directement une version futuriste et quelque peu modifiée, nommée Super Baseball 2020. Et c'est cette version qui a été choisie pour être adaptée sur Super Famicom. En plus, ce qui tue, elle n'a pratiquement pas perdu de ses qualités en passant sur la 16 bits de Nintendo... Comme quoi ces deux machines ne sont pas très éloignées. Seule différence, le son est moins riche (et ceci n'est qu'une question de taille mémoire disponible dans les cartouches). Sinon, on retrouve les équipes mixtes robots/humains, et c'est toujours aussi bon d'être à la batte. Les commandes sont juste un peu plus dures, mais c'est incroyable de voir à quel point ce jeu est resté le même sur Super Famicom... Un miracle de plus ! ■

SUPER DORAMON

LES NEWS

Toujours aussi strange...

◆SUPER FAMICOM◆

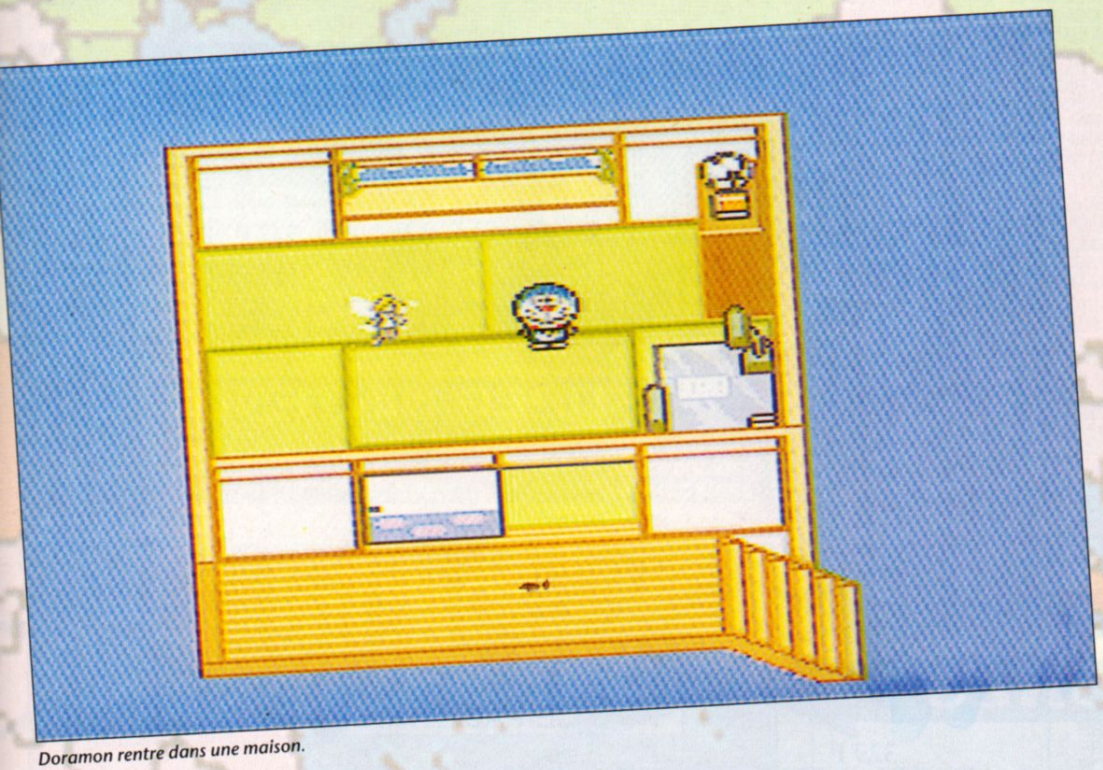
Qui se souvient de Doramon ? Hormis quelques possesseurs fanatiques de PC Engine ou quelques amateurs éclairés de mangas et d'animés japonais, vous ne devez pas être nombreux ! Doramon est pourtant l'un des personnages les plus connus au Japon. Certes, moins que les stars comme Dragonball, Ranma 1/2, City Hunter (Nicky Larson) ou Gundam, mais suffisamment pour connaître diverses adaptations en BD, dessin animé et jeu vidéo. Donc, plus d'un an et demi après la version NEC PC Engine, c'est au tour de la Super Famicom d'accueillir ce personnage sous le nom de Super Doramon.

Doramon et Pedro sont deux rigolos !

PETIT, BLEU ET QUI VOLE

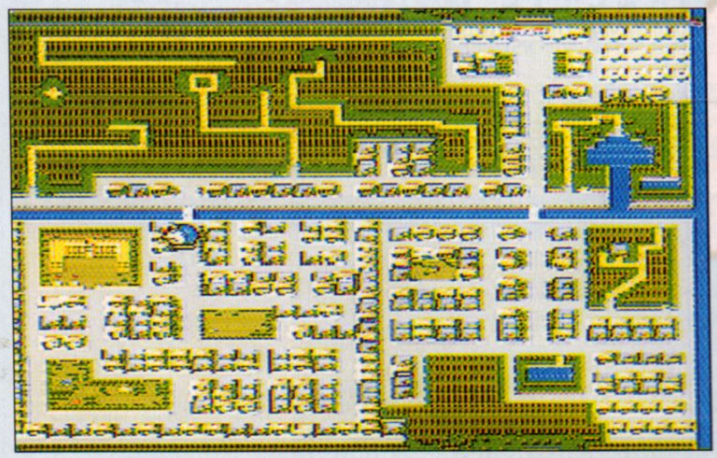
Rien qu'à voir la tronche de Doramon, on se pose déjà beaucoup de questions ! Il faut bien dire qu'avec sa grosse tête ronde et son petit corps, mi-animal, mi-humain, habillé de blanc et de bleu, il ne ressemble pas à grand-chose. Et pour ceux qui ont la chance de lire le japonais couramment et qui ont eu l'occasion de lire quelques unes de ses aventures en mangas, il pourrait vous raconter à quel point les histoires sont burlesques et totalement fantaisistes. Et le moins que l'on puisse dire, c'est que cet esprit est bien respecté. Ainsi, sur NEC, il prenait la forme d'un jeu de plate-forme complètement délirant. Sur Super Famicom, Doramon revient dans un mélange de jeu de rôle, de jeu d'aventure et de jeu de plate-forme. Le tout donne un cocktail assez spécial et assez incompréhensible pour celui qui ne maîtrise pas la langue impériale. Espérons qu'il soit un jour traduit, car sa fantaisie paraît intéressante.

Les News sont réalisées par Crevette.



Doramon rentre dans une maison.

Doramon se balade en ville.



Le plan de la ville.

ESPACE 3 games

VENTE PAR CORRESPONDANCE
☎ 20 87 69 55
(de Paris faire le 16)

LILLE
44 rue de Béthune
Tel : 20 57 84 82
★
4 rue Faidherbe
Tel : 20 55 67 43

STRASBOURG
6 rue de Noyer
Tel : 88 22 23 21
★
DOUAI
39 rue Saint Jacques
Tel : 27 97 07 71

SUPER NES USA

SUPER NES USA+ Prise péritel + 1 manette	990 F
SUPER NES USA + Prise péritel+ 2 manettes + Mario IV	1 290 F
SUPER NES USA + Prise péritel+ 1 manette + Street fighter 2	1 380 F

MANETTE CAPCOM / 6 BOUTONS : 590 F - MANETTE SF3 : 149 F SUPERSCOPE 529 F

ADDAMS FAMILY 2	495,00	PLAY ACTION FOOTBALL	469,00
ALIEN 3	495,00	POWER MOVES	495,00
AMAZING TENNIS	495,00	PUSHOVER	495,00
BATMAN RETURN	TEL	Q BERT 3	495,00
BATTLETOADS	TEL	RAMPART	495,00
BEST OF THE BEST	495,00	ROAD RUNNER DEATH VALLEY	495,00
BLUES BROTHERS	495,00	ROAD RIOT	495,00
BULL VS BLASERS	495,00	ROBOCOP 3	495,00
CALIFORNIA GAMES	495,00	ROMANCE OF 3 KINGDOM	495,00
CAPTAIN OF AMERICA	495,00	SIM CITY	469,00
CHESTER CHEETAH	549,00	SIM EARTH	549,00
CHUCK ROCK	465,00	SIMPSONS NITEMARE	495,00
COOL WORLD	495,00	SIMPSONS:KRUSTYS FUN HOUSE	469,00
DRAGON'S LAIR	449,00	SKULJAGGER	495,00
EQUINOX	495,00	SONIC BLASTMAN	495,00
FATAL FURY	590,00	SOUL BLAZER	549,00
FINAL FANTASY 2	549,00	SPACE MEGA FORCE *(SUPER ALESTE)*	495,00
FINAL FANTASY MYSTIC QUEST	395,00	SPANKING QUEST	490,00
GAME GENIE (SNES)	549,00	SPIDERMAN X MAN	495,00
GOAL	495,00	STREET COMBAT	495,00
GODS	495,00	SUPER BUSTER BROTHER	539,00
GUN FORCE	495,00	SUPER DOUBLE DRAGON	495,00
HIT THE ICE	495,00	SUPER GOAL	495,00
JIMMY CONNORS	495,00	SUPER STRICKE EAGLE	495,00
JOHN MADDEN 93	495,00	SUPER VALIS IV	495,00
KABLOO EY	495,00	**TAZMANIA**	**TEL**
LETHAL WEAPON 3	449,00	TERMINATOR	495,00
MARIO IS MISSING	**TEL**	TERMINATOR 2	495,00
MICKEY MISTICAL QUEST	539,00	TINY TOON	495,00
MIGHT AND MAGIC II	TEL	THE DUEL	495,00
NBA ALL STAR CHALLENGE	495,00	TOM & JERRY	495,00
NBA BASKET BALL	529,00	TURTLES IV	495,00
NHLPA 93	495,00	**UNIVERSAL SOLDIER**	**TEL**
OUTLANDER	495,00	WARP SPEED	495,00
OUT OF THIS WORLD	449,00	WINGS COMMANDER	539,00
PHALANX	449,00	WINGS 2	495,00
PILOT WINGS	449,00	X ZONE (SUPERSCOPE)	419,00

SUPER PROMO !

STAR WARS	**549,00**	MARIO KART	449,00
ACTRAISER	395,00	NCAA BASKETBALL (DUNK SHOT)	449,00
ARCANA	349,00	PIT FIGHTER	299,00
BILL LAMBEER'S BASKETBAL	250,00	POPULOUS	299,00
DESERT STRIKE	449,00	RACE DRIVIN	345,00
FINAL FIGHT	449,00	STAR FOX	579,00
F ZERO	390,00	STREET FIGHTER II	390,00
GHOULS AND GHOSTS	390,00	SUPER R TYPE	299,00
GRADIUS III	299,00	UN SQUADRON	449,00
JAMES BOND JR	345,00	YS III	390,00
		ZELDA 3	390,00

SUPER FAMICOM

SUPER FAMICOM + Alimentation + PERITEL	1390F
SUPER FAMICOM+1 Cartouche Au Choix d'une valeur maxi de 590F	1790F

STAR FOX	**TEL**	PARODIUS	495,00
ADVENTURE OFSANDIEL	495,00	PHALANX	495,00
AGURI SUZUKI F1 SUPER DRIVING	590,00	POPULOUS II	549,00
ALIEN VS PREDATOR	549,00	POP'N TWIN BEE	590,00
BATMAN RETURN	549,00	POWER ATHELETE	469,00
COMBATRIBES	490,00	RAMNA 1/2 2	TEL
CONTRA SPIRIT	469,00	RETURN OF DOUBLE DRAGON	495,00
COSMOGANG THE VIDEO	490,00	RUSHING BEAT 2	549,00
2020 SUPER BASEBALL	**TEL**	SKY MISSION	495,00
DEAD DANCE	590,00	**SONG MASTER**	**449,00**
DRAGON BALL 2	**690,00**	STAR WARS	549,00
EXHAUST HEAT 2	**690,00**	STRANGE STRANGE WORLD	549,00
FINAL FANTASY V	590,00	STREET FIGHTER 2	549,00
FIRST OF NORTH STAR 6	549,00	SUPER DUNK STAR	590,00
HUMAN GP	490,00	SUPER F1 CIRCUS	549,00
JOE & MAC II	549,00	SUPER PANG	490,00
LOONEY TOON (ROAD RUNNER)	449,00	SUPER TETRIS 2	590,00
NIGEL MANSELL GP	**TEL**	**SUPER VOLLEY BALL 2**	**590,00**
OUT OF THIS WORLD	449,00	USA ICE HOCKEY	590,00
		VALKEN	549,00

GIGA PROMO !

PRINCE OF PERSIA	**299 F**	ROCKETTER	199,00
AXELAY	395,00	ROYAL CONQUEST	250,00
BRASS NUMBER	395,00	RUSHING BEAT	299,00
CAMELTRY	299,00	SMASH TV	299,00
CASTLEVANIA IV	299,00	SOUL BLADER	199,00
DINA WARS	290,00	SUPER CUP SOCCER	299,00
FLYING HERO	395,00	SUPER WRESTLMANIA	299,00
HOOK	395,00	THE KING OF THE RALLY	399,00
IMPERIUM	250,00	TINY TOON	439,00
LEMMINGS	250,00	TOP RACER	350,00
		TURTLES IV	449,00

SUPER NINTENDO

DESERT STRIKE	439,00	SUPER PGA GOLF	419,00
DRAGON'S LAIR	549,00	SUPER SWIV	439,00
JIMMY CONNORS	419,00		

ACCESSOIRES

☞ **HANDY BOY**	329 F
☞ **MANETTE PRO 5 :** 6 BOUTONS, COMPATIBLE MEGADRIVE ET SUPER NINTENDO/SUPER FAMICOM	349 F
☞ **BATTERY PACK** + ALIMENTATION SECTEUR POUR GAMEBOY	149 F
☞ **2 MANETTES PRO 6 SANS FIL** + CONTOLEUR INFRAROUGE POUR MEGADRIVE	299 F

GENIAL !!!

ADAPTATEUR POUR SUPER NINTENDO EUROPE
permettant d'utiliser les cartouches US et japonaises fonctionne aussi avec
SUPER MARIO KART
ADAPTATEUR SUPER NINTENDO : 99 F
AVEC UNE CARTOUCHE ACHETEE : 69 F
AVEC DEUX CARTOUCHES ACHETEES : GRATUIT
OU POUR L'ACHAT DE 2 JEUX SUPER NES/SUPER FAMICOM
CETTE MAGNIFIQUE MONTRE

GAME BOY

GAME GENIE 490 F

PLUS DE 100 TITRES A PARTIR DE 140 F

F1 RACE + ADAPTATEUR 4 P 199 F

ADDAMS FAMILY	239,00	MACDONALD LAND	279,00
ADVENTURE ISLAND 2	239,00	**MEGAMAN 3**	**259,00**
ALIEN 3	239,00	MOUSE TRAP HOTEL	239,00
ALL STAR CHALLENGE 2	239,00	**MR D0**	**239,00**
ALLEWAY	195,00	PLAY ACTION FOOTBALL	239,00
ALTERED SPACE	**150,00**	PRINCE OF PERSIA	239,00
BATMAN RETURN	239,00	**RESCUE OF PRINCESS**	**150,00**
BEST OF THE BEST	239,00	R TYPE II	199,00
BURGERTIME	195,00	SIMPSONS 2	239,00
CAPTAIN OF AMERICA	239,00	SPEEDBALL 2	239,00
CASTLEVANIA 2	239,00	SPIDERMAN 2	239,00
CHESSMASTER	239,00	STAR WARS	239,00
DARKMAN	195,00	SUPERMARIOLAND	195,00
DARKWING DUCK	259,00	SUPERMARIOLAND II	259,00
DOCTOR FRANKEN	239,00	**SUPER RC PRO AM**	**140,00**
DOUBLE DRAGON 3	239,00	SUPERSTAR 2	239,00
EMPIRE STRIKES BACK	259,00	TALE SPIN	259,00
FELIX THE CAT	239,00	TENNIS	195,00
HOOK	239,00	TERMINATOR II	239,00
HUMANS	**239,00**	TINY TOON	239,00
JETSONS ROBOT PANIC	**239,00**	TITUS THE FOX	239,00
KIRBY'S DREAM LAND	195,00	TOM & JERRY	239,00
KRUSTY FUN HOUSE	**239,00**	**TOP GUN**	**239,00**
KINGDOM CRUSADE	**239,00**	TRACK FIELD	239,00
LEATHAL WEAPON	239,00	WORLD CUP SOCCER	239,00
LEMMINGS	259,00	YOSHI	195,00
LITTLE MERMAID	259,00	YOSHI COOKY	195,00
LOONEY TUNES	239,00		

MEGADRIVE JAPONAISE

MEGADRIVE + PERITEL + SONIC 840 F

CARTOUCHES MEGADRIVE A PARTIR DE 99 F

ALIEN 3	385,00	JAMES BOND 007	395,00	SHINOBI 3	425,00
AQUATIC GAMES (J POND III)	395,00	JENNIFER CAPRIATIS	385,00	SIMPSONS: KRUSTYS FUN HOUSE	395,00
ATOMIC RUNNER	395,00	JOHN MADDEN 93	385,00	SLIM WORLD	385,00
BART SIMPSON	385,00	LEMMINGS	385,00	SPEED BALL 2	385,00
BIOHAZZARD BATTLE	345,00	LHX ATTACK CHOPPER	385,00	SPLATTER HOUSE II	329,00
BOND 007	**385,00**	LITTLE MERMAID	379,00	**SPLATTER HOUSE III**	**TEL**
CAPTAIN OF AMERICA	425,00	LOTUS TURBO CHALLENGE	395,00	SUPER HIGH IMPACT	385,00
CHAKAN	395,00	MENAGER + cartouches 6 jeux	469,00	**SUPER KICK OFF**	**385,00**
CHUCK ROCK	385,00	MICKEY CASTLE	249,00	**SUPERMAN**	**385,00**
CRUE BALL	345,00	MICKEY ET DONALD	385,00	SUPER SMASH TV	385,00
CRYING	345,00	NHL PA HOCKEY	369,00	TALE SPIN	385,00
EUROPEAN CUP SOCCER	385,00	OUTLANDER	425,00	TAZMANIA	389,00
FATAL FURY	495,00	OUT OF THIS WORLD	385,00	TERMINATOR	385,00
FLASHBACK	TEL	**OUT RUN 2019**	**TEL**	T2 : ARCADE GAME	385,00
GLOBAL GLADIATOR	385,00	PREDATOR 2	395,00	THUNDER FORCE IV	385,00
G LOC	385,00	POWER ATHELETE (Deadly Moves)	465,00	THUNDER PRO WRESTLING	249,00
GOLDEN AXE III	**425,00**	POWER MONGER	385,00	**TINY TOON**	**425,00**
GRAND SLAM	299,00	RISKY WOOD	385,00	**TITI ET GROS MINET**	**385,00**
GREEN DOG	379,00	RAMPART	399,00	USA TEAM BASKETBALL	385,00
HOME ALONE	385,00	ROAD RASH II	385,00	WORLD TROPHY SOCCER	425,00
INDIANA JONES	385,00	**RUGBY II**	**TEL**	**X MEN**	**TEL**

MEGA PROMO !

SONIC 2	**299 F**	**STREET OF RAGE 2**	**339 F**
BLOCK OUT	**99,00**	JORDAN VS BIRD	295,00
ALISIA DRAGON	199,00	KLAX	149,00
ARROW FLASH	149,00	KID CHAMELEON	190,00
ATOMIC ROBOKID	179,00	LAND STALKER	379,00
AYRTON SENNA GP	290,00	MASTER OF MONSTERS	190,00
BADOMEN	190,00	MERCS	149,00
BARE KNUCKLE (street of rage)	249,00	MOONWALKER (Cartouche française)	199,00
BATMAN RETURN	329,00	OLYMPIC GOLD	199,00
BUBSY	379,00	RAMBO III	199,00
CALIFORNIA GAMES (Cartouche française)	199,00	ROAD RASH	199,00
DARIUS II	190,00	SAINT SWORD	179,00
DICK TRACY	199,00	SONIC	150,00
DAVID ROBINSON BASKETBALL	199,00	STRIDER (cartouche française)	199,00
EA ICE HOCKEY	199,00	SWORD OF SWODAN	149,00
ECCO LE DAUPHIN	379,00	THUNDERFORCE III	259,00
F1 CIRCUS	190,00	TOKI	199,00
GALAXY FORCE 2 (60Hz)	149,00	TOE JAM EARL	199,00
GOLDEN AXE 2 (Cartouche française)	199,00	TURBO OUT RUN (cartouche française)	199,00
GYNOUG	199,00	UNDEADLINE	190,00
HELL FIRE	190,00	VERITEX	179,00
J MADDEN 92	199,00	WONDERBOY 3	150,00
		ZERO WING	149,00

ARRIVAGE DE NOUVEAUTÉS TOUTES LES SEMAINES. N'HESITEZ PAS A NOUS CONTACTER !

LIVRAISONS RAPIDES PAR COLISSIMO

ADAPTATEUR POUR CARTOUCHES JAPONAISES : 98 F
AVEC 1 CARTOUCHE ACHETEE : 49 F
AVEC 2 CARTOUCHES ACHETEES : GRATUIT

NEO GEO

NEO GEO + PRISE PERITEL + 1 CARTOUCHE D'UNE VALEUR DE 690 F AU CHOIX 2490F
MANETTE 420 F
MEMORY CARD 199 F

ART OF FIGHTING	1490,00
BLUES JOURNEY	**690,00**
BURNING FIGHT	690,00
LAST RESORT	1290,00
MUTATION NATION	1190,00
EIGHT MAN	790,00
FATAL FURY	990,00
FATAL FURY II	**1490,00**
FOOTBALL FRENZY	990,00
KING OF MONSTER II	1290,00
MAGICIAN LORD	690,00
TRASH RALLYE	890,00
SUPER BASEBALL 2020	690,00
SUPER SIDE KICKS	**1490,00**

GAME GEAR

GAME GEAR + SONIC 2 + LOUPE 1 090 F
ALIMENTATION SECTEUR 69 F

ALIEN 3	265,00
BART VS MUTANT	265,00
BATMAN RETURN	190,00
CHUCK ROCK	245,00
DONALD DUCK	190,00
INDIANA JONES	265,00
LEMMINGS	245,00
MICKEY DONALD	245,00
MICKEY..ILLUSION	190,00
MONSTER WORLD 2	190,00
OLYMPIC GOLD	215,00
PREDATOR 2	265,00
PRINCE OF PERSIA	265,00
SHINOBI II	245,00
SONIC 2	245,00
STREET OF RAGE	245,00
SUPER MONACO GP 2	215,00
SUPER SPACE INVIDER	265,00
TAZMANIA	265,00
TERMINATOR	265,00
WIMBLEDON	215.00

NOMBREUX TITRES EN STOCK, NOUS CONTACTER

ADAPTATEUR POUR MASTER SYSTEME 99 F

MEGA CD

MEGA CD 1 990 F
MEGA CD + 1 titre au choix 2 390 F
+ alimentation 220 V

4 JEUX EN 1	549,00
AFTER BURNER III	489,00
BLACK HOLE ASSAULT	450,00
ELECTRIC NINJA ALESTE	**299,00**
ERNEST EVANS	299,00
FINAL FIGHT	**489,00**
HEAVY NOVA	299,00
PRINCE OF PERSIA	450,00
ROAD BLASTER	489,00
SOL FEACE	290,00
SUPER LEAGUE	450,00
THUNDER STORM FX	450,00
TIME GAL	**489,00**
WONDER DOG	450,00

Bon de commande à envoyer à **ESPACE 3 VPC** - Rue de la voyette - centre de gros n°1- 59818 LESQUIN **Tel : 20 87 69 55**

CONSOLES & JEUX	PRIX
Frais de port* (jeux 20f console+accessoires volumineux : 50 F)	
TOTAL A PAYER	

Nom : ..... **Prénom :** .....
Adresse .....
.....
Code Postal :..... **Ville** :.....
AGE : ..... **Téléphone :** ..... **signature** (parents pour les mineurs)

Je joue sur :
SUPER NINTENDO ❑ **MEGADRIVE** ❑
SUPER NES ❑ **MEGA CD** ❑ **GAME BOY** ❑
SUPER FAMICOM ❑ **NEO GEO** ❑ **GAME GEAR** ❑

Mode de paiement : ❑ Chèque bancaire ❑ Contre-remboursement + 35 F ❑ Carte bleue

*CEE - DOMTOM :
cartouches 40F
consoles : 90F

LES CHEQUES DOIVENT ETRE LIBELLES A L'ORDRE DE :
ESPACE 3 VPC

TOUTES LES COMMANDES SONT LIVREES PAR COLISSIMO

Numéro :
Date de validité :
Signature :

Prix valables sauf erreur d'impression -Toutes les marques citées sont déposées par leurs propriétaéires respectifs -Dans la limite des stocks disponibles

TRUCS en VRAC

Nous voici repartis dans l'univers des cheat modes et des soluces. Les Trucs en Vrac sont une bouffée d'oxygène pour vous et votre console préférée. Profitez-en bien. Attention : one, two, three... let's go !

François BENJAMIN

NES

RYGAR

Voici un truc assez rigolo qu'il nous propose. L'art de faire des dérapages contrôlés :
Allez à droite ou à gauche, ensuite restez le doigt enfoncé dans la direction où vous vous orientez. Faites start et bougez les flèches de direction dans tous les sens, sans jamais décoller votre pouce. Pour terminer, appuyez sur start.

Grégoire MARTIN

NES

BATTLE OF OLYMPUS

Hadès : utilisez la pierre de Lune pour faire apparaître la... (... lune, mais je ne vous l'ai pas dit !) Ensuite, avancez lentement jusqu'à voir l'ombre de votre ennemi sur le sol. Tant que vous êtes agenouillé, il ne peut pas vous toucher. Quand il s'éloigne de vous, utilisez l'épée divine et essayez de le toucher à distance. Vous pouvez l'atteindre aux jambes quand il saute. Si vous le touchez huit fois, il fait alors son apparition. Recommencez l'opération et, si vous le tuez, il ne reste plus qu'à sortir de la pièce et à retrouver votre fiancée changée en pierre.

Bruno BLANCHON

SUPER NINTENDO

LEMMINGS

Voici les codes de différents niveaux.

FUN :
Niveau 5 : KTJGTJK
Niveau 10 : JJGKQPH
Niveau 15 : QSPRKMK
Niveau 20 : FQKKFHL
Niveau 25 : ZDGHTWD
Niveau 30 : WBZWWCB

TRIVKY :
Niveau 5 : RWHTQBK
Niveau 10 : KSRXKVK
Niveau 15 : WXLBGBP
Niveau 20 : GRZHRPP

Gabriel FREY

GAME BOY

R-TYPE

Voici une astuce qui permet de transformer R-Type en un logiciel de dessin, bizarre non ? Pour cela, il faut attendre environ vingt secondes sans rien toucher. Vous verrez alors le tableau des high scores. Ensuite, faites : bas, diagonale, bas, gauche, puis A et B en même temps. Vous verrez apparaître le « de sauze editor ». Pressez start et vous pourrez alors utiliser le programme de dessin.
Voici quelques manœuvres à effectuer pour commencer. En edit mode : les flèches du paddle déplacent le curseur sur votre petit écran. Select plus les flèches peuvent faire apparaître des décors. B efface un point et A affiche un point. Start vous permet de rentrer dans le scroll mode.

TRUCS en VRAC

Nicolas MUGUELS

NES

LIFE FORCE

Quelques méthodes à employer contre les boss de fin de level :
Pour le Golem du premier niveau : mettez-vous le plus à gauche possible de l'écran et lorsque le premier bras du Golem vous attaque, ne bougez surtout pas. Attendez que son second bras sorte pour tourner autour de lui dans le sens contraire à celui des aiguilles d'une montre jusqu'à ce que son œil s'ouvre, puis tirez-lui dessus tout en continuant à tourner. Si vous vous faites coincer dans un coin de l'écran, tournez dans le sens opposé.
Pour détruire l'Intruder : placez-vous tout à fait en bas à gauche de l'écran, attendez que son œil s'ouvre puis, lorsqu'il est le plus vers le haut, allez rapidement vers la droite de l'écran et tirez dans les protections placées devant son œil. Lorsqu'il redescend, revenez à votre position idéale, etc. Si vous êtes kamikaze, vous pouvez aussi, lorsque les trois barres de protection ont sauté, vous faufiler dans le petit espace ainsi obtenu et tirer encore plus vite dans son œil.
Pour atomiser le Cruiser Tetron : il faut se mettre le plus à gauche possible et lui tirer dessus tout en évitant ses boules de feu.
Pour en finir avec Giga : il faut lui tirer dans la bouche lorsque celle-ci est ouverte. Il est très important de le détruire le plus vite possible car, sinon, ses yeux vont sortir de ses orbites et vont venir vous attaquer.
Pour tuer l'ignoble Tutankhamanattack : lorsque son œil se met à clignoter, tirez-lui dessus et, quand vous apercevrez les premiers projectiles qu'il vous envoie, plongez vers le bas. Ensuite, revenez à votre position initiale et recommencez. S'il se met à bouger vers la gauche, il faut aller en bas à droite et attendre qu'il retrouve sa position initiale avant de revenir.
Et pour terminer, la destruction du cœur et de l'âme de Zelos. Pour battre le serpent, déplacez-vous horizontalement sur le bas de l'écran, puis tirez-lui dans la gueule, tout en évitant ses boules bleues. Une fois détruit, tirez dans l'œil au cœur de Zelos et vous pourrez admirer la fin de ce superbe jeu.

Damien AUSSERT

NES

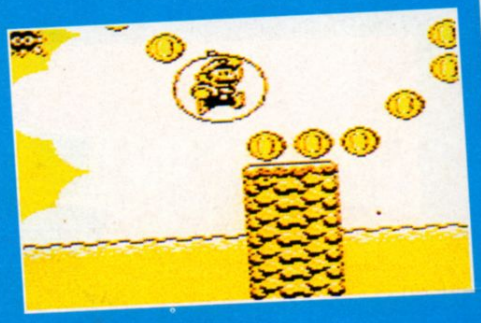
BAYOU BILLY

Dans le troisième niveau, pour battre plus facilement le boss, il faut se coller à lui. Ainsi, vous perdrez moins d'énergie.
Pour les deux boss du septième niveau, tirez sans arrêt sur le gros personnage puis occupez-vous du petit. Lorsque vous les affrontez, détournez leurs couteaux en tirant.
Pour battre le boss du neuvième niveau, collez-vous à lui et n'utilisez que vos pieds comme arme.

Jérémy CIRCIANI

GAME BOY

SUPER MARIO LAND II



Voici quelques astuces intéressantes pour ce jeu.
La zone de la forêt : au troisième hérisson, il faut se placer au milieu de la plate-forme et sauter. Ensuite, allez sur le cube et sautez. Là, une vie apparaîtra. Sur la plate-forme du troisième, mettez-vous contre le cube et sautez. Vous aurez des pièces d'or.
Montez sur la plate-forme qui se trouve au-dessus de la deuxième taupe. Sautez vers la gauche, un autre cube apparaîtra. Renouvelez cette opération, une fois vers la gauche et une fois vers la droite. Vous gagnerez une vie. À la fin du level, approchez-vous de la porte, sautez sur le cube et ressautez : une vie descendra.
Dans la zone de Mario, entre le deuxième et le troisième groupe de piques, faites apparaître un cube en sautant. Montez dessus et vous récolterez des pièces. Avec Mario boule de feu, allez de l'autre côté et cassez les blocs. Des pièces et une vie vous attendent.

TRUCS en VRAC

Julien PORCHET

GAME BOY
DOUBLE DRAGON

Pour tuer le deuxième Abobo, placez-vous au bord de la rangée d'herbe près du précipice. Abobo se dirigera vers vous, mais ne pourra vous frapper. Il faut doucement monter vers lui et frapper très vite, il tombera alors dans le précipice. Aussitôt que vous apercevrez les femmes au fouet, donnez-leur deux coups de poing et un coup de pied.
Boss 1 : il faut toujours lui donner des coups de poing ou des coups de pied. Attention, ne terminez pas l'attaque par un coup de pied sinon il se baissera.
Boss 2 : attention aux pirouettes très rapides et efficaces de ce boss. Mettez-vous à l'extrême gauche de l'écran, tout en bas. Puis faites-le passer par-dessus votre épaule, il va se retrouver au bord de l'immeuble et vous n'avez plus qu'à lui donner un coup de poing pour qu'il tombe.

Jean-François ZIEGELMEYER

SUPER NINTENDO
SUPER MARIO KART
Pour voir votre kart sous différents angles, voici ce qu'il faut faire. Choisissez votre personnage et prenez l'option time trial.
Ensuite, faites la course que vous voulez puis roulez sans faire d'accident avec les éléments du décor. Lorsque la course est terminée, prenez alors l'option replay (pour revoir votre conduite). Quand vous verrez votre voiture faire une démo de vos prouesses, pressez L ou R.

Guillaume ROCHER

NES
MEGAMAN III
Voici les armes qu'il faut utiliser pour vaincre les boss de ce jeu.

Shadow Man : arme de Top Man.
Top Man : arme de Hard Man.
Needle Man : arme de Gemini Man.
Snake Man : arme de Spark Man et de Shadowman.
Spark Man : arme de Shadow Man.
Hard Man : arme de Magnet Man.
Gemini Man : arme de Shadow Man.
Magnet Man : arme de Megaman (tir normal).

Florent DEPERROIS

SUPER NINTENDO
EXHAUST HEAT

Dans ce jeu, il y a un circuit caché. Pour cela, choisissez le mode test run (en mode Grand Prix).
Prenez le circuit de Monaco et allez sur l'herbe à gauche du circuit. Cherchez ensuite une série d'angles droits avec, de l'autre côté du mur, une fosse pleine d'eau. Rentrez à grande vitesse dans le quatrième angle : vous roulerez ainsi sur l'eau. En longeant les parois, vous sortirez du circuit pour avoir la possibilité de jouer sur le circuit caché.

TRUCS en VRAC

Yann DUWEZ

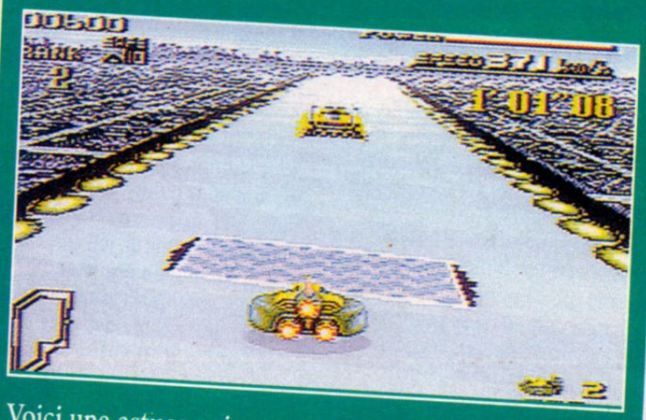
NES
SOLAR STRIKER
Conseils pour se débarrasser des boss :
Niveau 1 : placez-vous en haut à gauche et ne bougez plus. Au bout d'un moment, le monstre s'en ira et vous pourrez tranquillement passer au level 2.
Niveau 4 : il ne faut pas détruire le sous-chef et, surtout, il faut tirer dans le centre du vaisseau sans bouger.

Cédric SILVA

NES
CAPTAIN PLANET
Voici tous les passwords de ce jeu :
Niveau 02 : 763 764
Niveau 03 : 637 511
Niveau 04 : 920 272
Niveau 05 : 344 551
Niveau 06 : 829 443

John CHABRET

SUPER NINTENDO
F-ZERO



Voici une astuce qui vous permettra de prendre un raccourci dans Port Town II.
Avec la voiture rose, prenez le mode practice. Faites d'abord un tour de piste normal pour récupérer un turbo. Lorsque vous arriverez au premier tremplin après la ligne d'arrivée, enclenchez votre turbo. Ensuite, sautez dans le vide, à droite du premier tremplin, et allez le plus possible vers la droite du trou en tenant la flèche en direction de droite. Si vous réussissez votre manœuvre, vous atterrirez sur la piste d'en face, juste avant les aimants. Mais attention ! Si vous faites ça en mode course, le vaisseau chargé du ravitaillement vous fera reculer de trois places.

Un lecteur qui a oublié de donner son nom.

SUPER NINTENDO
F-ZERO
Quelques recommandations :
Piste Silence : si vous n'avez pas dépassé les 430 km/h à la bifurcation, prenez la parcelle de route de gauche, ainsi, aucune voiture ne vous gênera.
Piste Mute City III : si vous voulez vous payer les deux tremplins, prenez la bifurcation de droite et l'accès sera plus facile.
Piste White Land II : sur ce circuit, mettez le turbo au moment où vous arrivez sur le tremplin et vous aurez une avance considérable sur vos adversaires.
Piste Death Wind II : pour plus de sécurité vis à vis de votre classement, il ne faut pas rater les deux premières flèches.
Piste Red Canyon II : dans cette course, il y a un tremplin pour un raccourci caché. Pour le trouver : voici comment vous devez procéder. Après les trois tremplins que vous trouverez, au lieu de prendre le tournant à angle droit qui vous emmène directement sur un champ de mines, allez droit devant vous. Un premier tremplin vous propulsera en direction d'un tremplin en forme de flèche. Si vous le prenez, vous pourrez gagner une place.

TRUCS en VRAC

Nicolas CERBET

GAME BOY
SUPER MARIO LAND II
Au niveau de la lune, il y a une warp zone. Elle se situe après la cloche au milieu du niveau. Rendez-vous sur le rocher qui se trouve juste sous une planète. Montez puis sautez un peu en diagonale. Une fois que le bloc apparaît, montez et ressautez à la verticale. Continuez et vous verrez quatre autres blocs, et, plus loin, vous apercevrez la warp zone.

Christophe GEORGES

GAME GEAR
PHANTASY ZONE
Pour obtenir le menu d'options à la page de présentation, faites : haut, droite, bas, gauche, 1, 2, 1, 2 puis start. Ainsi, vous pourrez choisir le nombre de vies, d'argent, le mode de difficulté, etc.
Pour être invincible cette fois-ci. Lorsque vous êtes dans le menu d'options, faites simultanément : 1, 2, gaûche. Le message « undead » s'affiche. Vous pouvez maintenant jouer en étant invincible.
Niveau des trampolines : pour avoir les costumes de l'homme vert et de l'homme tornade, il faut aller au début du niveau tout à fait à gauche.

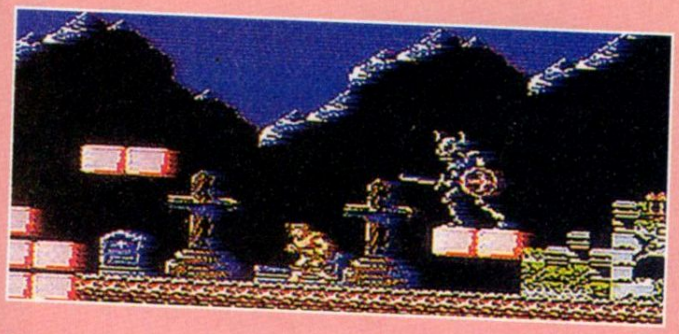
Astuces d'un lecteur qui a oublié de mentionner son nom.

SUPER NINTENDO
SUPER R-TYPE

Quelques méthodes pour battre les boss de ce shoot them up.
Boss 01 : tirez des mégablasts en laissant votre doigt appuyé sur le bouton.
Boss 02 : visez son globe bleu du bas. Ensuite, placez-vous juste au-dessus de son cœur et tirez jusqu'à ce qu'il soit détruit.
Boss 03 : tirez dans les particules qui sortent de chaque côté de son corps. Et surtout, évitez les serpents qu'il lance sur vous.
Boss 04 : détruisez le chargeur de ses rayons laser. Cela fait, placez-vous dessous quand il tire ses boules rouges. Pour terminer, détruisez son cœur lorsqu'il apparaît.
Boss 05 : tirez-lui dessus en esquivant le décor qui défile.

Paul LONGLADE

NES
CASTELVANIA III



Si vous avez des problèmes avec ce jeu, tapez les mots « help me » lorsque vous entrerez votre nom. Vous obtiendrez dix vies gratuites.

Bertrand FERRANDIS

GAME BOY
ADDAMS FAMILY
Pour arriver au dernier niveau de ce jeu, voici ce qu'il faut faire.
Allez à droite de la maison puis descendez quand vous verrez des tonneaux. Allez toujours à droite, ensuite, placez votre personnage entre le deuxième et le troisième tonneau puis pressez le bouton A et haut du paddle en même temps.

TRUCS en VRAC

Yannick STEINHAUER

MEGADRIVE
STRIDER
Voici une astuce à faire avec précaution pour obtenir des vies infinies.
Insérez la cartouche du jeu Altered Beast, puis une fois que l'écran de présentation s'affiche, retirez la cartouche sans éteindre la console (attention car c'est très risqué). Ensuite, insérez la cartouche de Strider et faites un reset sur la machine. Une fois le jeu lancé, votre compteur de vies sera bloqué sur neuf vies.

Frédéric REGNAULT

MEGADRIVE
DRAGON'S FURY

Pour avoir le monstre de fin et 999 999 999 points : H8AOFU3GIA. En mode deux joueurs, faire deux fois le même code. Le code de la fin avec 22 billes : ALCLAE8ECK. Pour avoir 99 billes pour commencer : 36BW3GQNC5.
Voici un petit conseil de notre ami : lorsque vous allez perdre votre ultime et dernière balle, pressez start et A. Un code s'affichera, notez-le puis faites un reset. Entrez le password, vos points de la partie précédente seront toujours là pour votre nouvelle partie.

Christophe RANER

MEGADRIVE
RAMBO III
Lorsque vous êtes au deuxième niveau, allez vers la pseudo-boîte en haut à l'extrême gauche du point de départ. Dirigez-vous à gauche, jusqu'à ce qu'un petit bout de la boîte soit visible. Détruisez-la avec une de vos flèches. Mais attention, il ne faut absolumment aucun ennemi à l'écran quand vous le faites. Aussitôt après l'explosion, marchez vers la gauche aussi loin que vous le pouvez. Rambo est maintenant l'homme le plus fort mais il est aussi indestructible.

Benjamin BRUGGER

NES
STAR WARS
Si vous perdez Han Solo ou la princesse Leïa, faites select et choisissez Obi Wan. Pressez start jusqu'à ce que l'écran de sélection revienne. Vous aurez alors le personnage que vous aviez perdu.

Xavier LENOTRE

MEGADRIVE
SONIC 2

Conseils pour affronter les boss :
Pour le sosie de Sonic, il suffit de lui sauter sur le devant de la tête lorsqu'il n'est pas en boule. Faites très attention car il est rapide. Si vous voulez gagner du temps, vous pouvez rebondir une seconde fois sur sa tête. S'il se transforme en boule de fer, observez bien ses déplacements car il ne fait presque jamais la même chose.
Pour Robotnik, quand le robot apparaît pour la première fois, il est inoffensif et il faut le laisser disparaître en hauteur. Ensuite, déplacez Sonic vers le mur de droite et sautez dès que vous apercevez le viseur se pointer sur Sonic. Sautez deux fois verticalement, puis la troisième fois sur la gauche. Le viseur est devenu invisible sur la droite de l'écran. Il faut que Sonic soit très proche pour prendre son élan et sauter sur le robot.

TRUCS en VRAC

Antoine WAELES

MEGADRIVE
SONIC 2
Ce qu'il faut savoir dans Sonic 2.
Il faut que vous terminiez Sonic 2 avec les sept émeraudes. Vous aurez alors la possibilité de vous transformer en Super Sonic. Et n'oubliez pas que, si vous récoltez 50 anneaux, il faut presser le bouton C pour devenir Super Sonic à nouveau.
Pour obtenir toutes les émeraudes, allez dans le select round et choisissez le special stage. Lorsque vous aurez une émeraude, faites reset. Votre pierre précieuse sera prise en compte et vous n'aurez plus qu'à récupérer les autres. Pour transformer Sonic en plusieurs éléments de décor ou d'adversaire (comme dans le premier épisode), allez dans le select round. Ensuite, écoutez les musiques 01, 09, 09, 02, 01, 01, 02, 04. Sans oublier de presser C entre chaque musique.

John GOYDADIN

MEGADRIVE
SONIC 2
Voici un autre moyen pour aller dans les special stages. Allez dans la page d'options, prenez le sound test . Écoutez les musiques suivantes : 01, 09, 09, 02, 01, 01, 02, 04. N'oubliez pas de valider avec le bouton C entre chaque musique. Choisissez alors votre stage, faites ABC et start.

Tails the Fox

MEGADRIVE
SONIC 2
Voici une manipulation pour avoir le select round de ce jeu qui speede. Allez sur option, puis sur l'éditeur de son. Écoutez les musiques dans cet ordre : musique 19 plus C, musique 65 plus C, musique 09 plus C, musique 17 plus C. Faites start puis prenez un seul joueur et faites A plus start.

Damien MENARD

MASTER SYSTEM
AERIAL ASSAULT

Level 02 : pour éviter les éclairs mortels, piquez dans la couche de nuages. Vous ne risquez rien, vous êtes en altitude. Pour le boss du level : il vaut mieux utiliser les canons simples et le rapid fire comme armement puis attaquer dans l'ordre : la tourelle de queue, celle en haut de l'empennage, ensuite, viser la soute à bombes puis la tourelle avant du dessous. Cela fait, arrêtez-vous derrière l'empennage et dégommez la tourelle avant supérieure en lui tirant dessus entre deux de ses rafales.
Level 03 : commencez au ras du sol pour détruire l'émetteur de ballons rouges (très rapides donc très dangereux), puis procédez à la destruction des différentes batteries de bas en haut. Après cela, tirez tout de suite au tiers de la hauteur du fort pour détruire la tourelle cachée dés qu'elle apparaît.

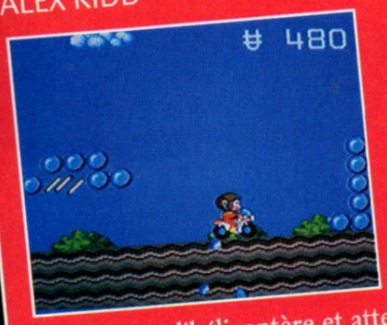
Serge GRATES

MEGADRIVE
BUDOKAN
Voici quelques techniques qui vous permettront de battre vos adversaires. Tetsuo Okabe : choisissez le bô avant le match. Dès que le match commence, exécutez une diagonale bas/gauche. Cela vous permettra de rester sur place et de bloquer toutes les attaques adverses. Ainsi, votre ki va augmenter. Patientez jusqu'à ce que votre ki atteigne son niveau maximal, puis frappez un grand coup sur votre adversaire. Renouveler l'opération pour Miyuki Ikeda.

TRUCS en VRAC

Véronique VILLARD

MEGADRIVE
ALEX KIDD



Si vous possédez le bâton magique et l'hélicoptère, il y a un moyen pour le conserver : quand vous sélectionnez celui-ci, ne l'utilisez pas plus de dix secondes, retournez au tableau d'options, sélectionnez l'hélicoptère et attendez l'indication que vous ne possédez plus cette icône. Vous remarquerez par la suite que votre canne sera encore là.
Voici une méthode pour battre le dernier boss, qui sert de rempart entre vous et votre père. Tout d'abord, prenez le bracelet magique que vous avez en réserve puis, sans trop tarder, couchez-vous et tirez dans le tas. Au bout d'un certain temps, le monstre va perdre ses bras. Après cela, il ne vous restera plus qu'à le poursuivre pour sauver votre père et finir le jeu.

Éric BULOT

MASTER SYSTEM
THE CYBER SHINOBI

Quelques conseils pour affronter les boss :
Niveau 1 : sautez sur le capot du Tractopelle et tirez sur le pare-brise. Recommencez plusieurs fois. Si vous voulez utiliser la magie, attendez l'apparition du pare-brise. Attention ! Si vous êtes trop près de la pelle, le niveau de vie du Ninja diminue et il tombe à terre.
Niveau 2 : mettez-vous à côté des missiles et donnez des coups d'épée lorsqu'ils sortent. Faites attention lorsqu'ils retombent.
Niveau 4 : attendez que le loup se jette sur vous pour lui donner un coup dans la gueule.
Niveau 6 : sautez lorsqu'il lance des bombes et lorsqu'il tire. Baissez-vous quand sa main s'étire. Lancez des bombes si vous en avez.
Dernier niveau : il faut que vous possédiez toutes les magies. Il faudra les utiliser une par une quand il enlève son bouclier. Esquivez ses tirs en sautant et en vous baissant. Enfin, il faut détruire le sablier.

Jean-Luc MAUVIN

MEGADRIVE
STRIDER

Niveau 01 : vous allez vous battre contre un blond hypermusclé. Donnez des coups d'épée sous la table où il apparaît et vous gagnerez une vie.
Niveau 03 : un énorme canon vert pose des problèmes. Pour l'éviter, glissez-vous sous le bout dès que vous arrivez.
Niveau 05 : si le réacteur vous pose des problèmes, il suffit de devenir invulnérable aux lasers. Pour cela, laissez simplement votre pied sur la capsule qui est sur le sol. Pour le boss : allez tout d'abord chercher le super sabre qui se trouve à gauche de la tourelle, puis montez rapidement en haut de celle-ci, agenouillez-vous et, dès que vous le verrez apparaître, tirez à répétition car il ne vous fera pas de cadeau.

Olivier COMBET

MEGADRIVE
EUROPEAN CLUB SOCCER
Voici deux petits codes assez strange. Le premier, PU3UKS9T, vous présente un « view round » de la finale Juventus vs Griemo Porto. Si vous pressez start sur « play round » vous atterrirez sur le match Real Madrid vs Nentory 17.

TRUCS en VRAC

Éric GOHAN

MASTER SYSTEM
GOLVELIUS VALLEY OF DOOM

L'épée de la Vallée se trouve dans le royaume de Tarumba près d'une rivière. L'épée Légendaire se trouve au nord de la forêt d'Heidi, là où il y a des fantômes et des chevaliers blancs. La bague qui permet de casser les pierres se trouve au nord de la forêt de Fosbus, sur une île. Le pendentif en forme de cœur est dans le royaume de Tarumba. Pour l'avoir, il faut les Ascent boots, il est entre plusieurs pierres. Le bouclier est à l'entrée du monde de Jasba. Le premier démon est sous un arbre entre deux colonnes de pierres. Pour y accéder, il faut tuer des abeilles ou des serpents. Le deuxième démon est sous une pierre bleue, dans un tableau où plusieurs pierres bleues sont disposées géométriquement. Frappez sur une pierre du bas avec l'épée. Il faut remonter un ruisseau pour trouver le troisième démon. L'entrée de la caverne se trouve sur la rive gauche du ruisseau tout en haut. Le quatrième démon est sur une petite île dans le marais, sous une pierre verte. Le cinquième démon est sur une île. Il faut briser une des pierres indestructibles et la caverne apparaît. Le sixième démon est en dessous du ruisseau le plus à droite. Vous verrez une montagne vous barrant la route, mais la rivière continue. Tuez les adversaires pour voir la caverne. Le septième démon est dans la forêt d'Heidi, à l'endroit où il y a des Korenda noirs. Il faut en tuer au moins deux pour que la porte de la caverne s'ouvre.

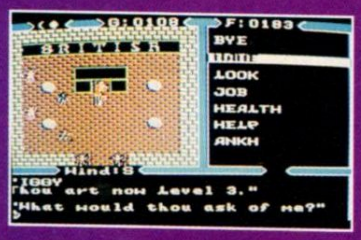
Laurent D'YLOOP

NEO GEO
NINJA COMMANDO

Si vous voulez supprimer la musique quand vous jouez à deux, faites pause avec la première manette et appuyez plusieurs fois sur select avec le même paddle.

Antoine FEDERBE

MASTER SYSTEM
ULTIMA IV



Les runes sont les clés d'accès aux temples qui leur correspondent. Nous vous indiquons où se trouvent chacune d'entre elles. Honnêteté : sous le coffre de Mariah, à Moonglow. Compassion : à la fin du couloir de l'auberge de Britain. Valeur : il faut préparer trois sorts de Dispell et une clé. Tout d'abord, entrez dans l'auberge de Jelkon. Ouvrez la porte de gauche. Passez par le passage secret. Détruisez les champs d'éclair pour aller dans la tour sud-est. Une fois dans cette tour, cherchez dans le coin sud-est. Justice : elle se trouve dans la prison de Yerv, dans le coin sud-ouest de la cellule nord. Sacrifice : dans la forge de Zircon à Minoc, dans le coin sud-est de cette forge. Honneur : on la trouve dans la diagonale haut/droite de Virgil dans le coin sud-ouest de Trinsic. Spiritualité : on la trouve dans le coin sud-ouest de la salle du trésor. Humilité : dans le coin sud-ouest de la ville de Parus.

Voici maintenant l'emplacement des temples. Honnêteté : dans l'île nord de la Vérité. Compassion : à l'est du château, au sud du lac fermé. Valeur : au sud de Jelhon dans une île. Justice : au nord-est de Yerv, sur un cap après une forêt. Sacrifice : dans le petit lac à l'extrémité est de Britannia. Honneur : au sud de Trinsic dans les marais. Spiritualité : en passant la porte de Lune près de la ville de Minoc, lorsque les deux lunes sont blanches. Humilité : au sud de Moonglow, dans la partie nord de l'île des Abysses.

Chaque vertu est représentée dans une pierre, voici où elles se trouvent : les six premières pierres peuvent être découvertes dans six donjons. Pierre pourpre (honneur) : dans le donjon Shame qui est dans la partie sud-est de l'épine dorsale du serpent. Il faut un bateau pour y pénétrer en passant par le dernier fleuve. Pierre bleue (honnêteté) : donjon Deceit, à l'est du temple de l'Honnêteté. Pierre jaune (compassion) : donjon Despise, dans la partie nord-est de l'épine dorsale du serpent. Pierre rouge (valeur) : donjon Destard, au nord du temple de l'Honneur. Pierre verte (justice) : donjon Wrong, à l'ouest de la baie du Dernier Espoir. Pierre orange (sacrifice) : donjon Cavetous, à l'est de la baie du Dernier Espoir en bateau. Pierre noire (humilité) : là où la porte de Lune de Moonglow apparaît, lorsque les lunes sont noires. Pierre blanche (spiritualité) : on l'attrape grâce au ballon que l'on trouve en pénétrant dans le passage secret du château, à l'extrémité nord du rez-de-chaussée. Utilisez une gemme, trouvez la porte et ouvrez-la avec une clé. Là, utilisez le sort Up, vous vous retrouverez sur l'île des Abysses avec la montgolfière. Cet engin s'utilise avec le vent, le sort Wind et ne peut s'arrêter que sur les prairies. Dirigez-vous maintenant jusqu'à l'extrémité ouest de l'épine dorsale, trouvez une Ankh, placez votre ballon dessous et cherchez en vol.

TRUCS en VRAC

Charles MEUZIÈRES

MASTER SYSTEM
ALEX KIDD III

Il y a un morceau de carte dans une horloge. Allez à la bibliothèque puis chez Barbara et retournez à la bibliothèque, vous y trouverez un morceau de carte. Dans une salle où il n'y a rien. À 11 h 38 ou à 13 h 45, allez le plus vite possible dans cette salle. Bob et Marc seront là pour vous donner un morceau de carte. Chez James, il y un morceau de carte en cendres. Téléphonez à Rockwell et trouvez-le rapidement, sinon vous mourez. Retournez chez James et montez le plus possible avec l'objet qui se trouve dans le coffre pour avoir le morceau de carte. Pour quitter le château, il faut trouver une aile delta et se rendre sur la passerelle. Pour passer le lac après le château, mettez-vous près du lac (n'attendez pas que le premier Ninja sorte de l'eau), avancez tout en tirant en l'air autant de fois qu'il le faut. À la première pierre, il y aura un autre Ninja, utilisez le même procédé. Dans la forêt des Ninja, il y a des petits nuages. Tirez quatre fois dessus et ils se transformeront en coffres pleins de sous. Pour avoir le laissez-passer dans la ville, une fois sorti du château, traversez la forêt et le village, dirigez-vous vers les bambous, entrez dans le couloir et priez alors cent fois. Pour quitter la ville, vous pouvez attendre 14 h 00 précises et vous rendre au Hamburger shop. On vous y offre 1 000 pièces d'or. Achetez le Back scratcher chez l'antiquaire et revendez-le chez le brocanteur pour 2 000 pièces d'or. Le deuxième garde se laissera alors acheter.

Yannick STEINHAUER

NEC CORE GRAFX
TV SPORT FOOTBALL
Dans le mode exhibition, choisissez l'équipe visiteur. Ensuite, pressez simultanément le bouton 2 et select. Cela étant fait, vous serez dans le password où vous devrez entrer le mot de passe « superspeed ». Maintenant, choisissez votre équipe car elle sera beaucoup plus rapide que celle de l'adversaire.

Yannick STEINHAUER

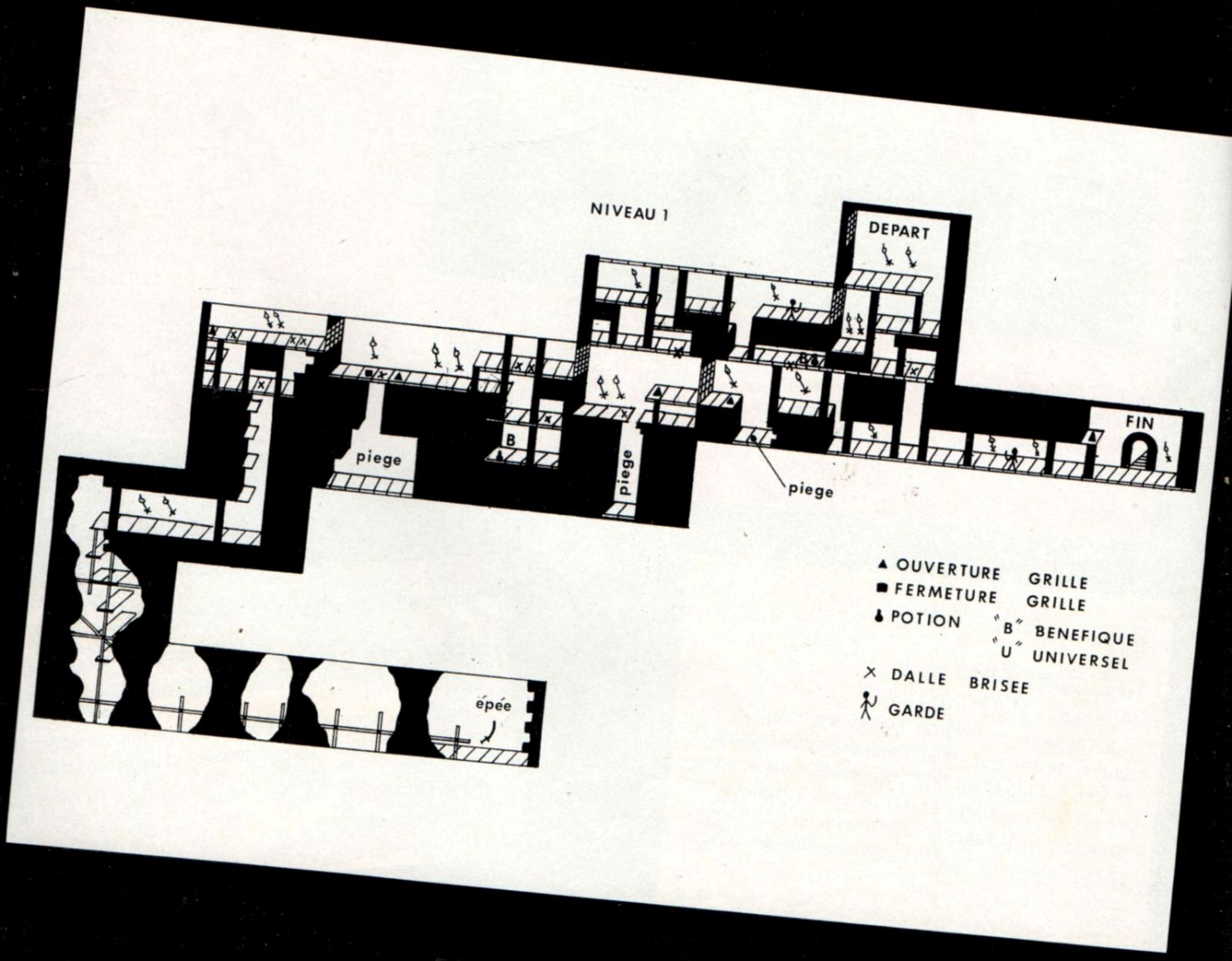
NEC CORE GRAFX
NEUTOPIA II
Voici deux codes pour la confrontation avec le dernier boss de fin de ce sublime jeu d'aventure du genre Zelda :
yP5ESDjsMwPB
NDCYSzhXr%PP

TRUCS en VRAC

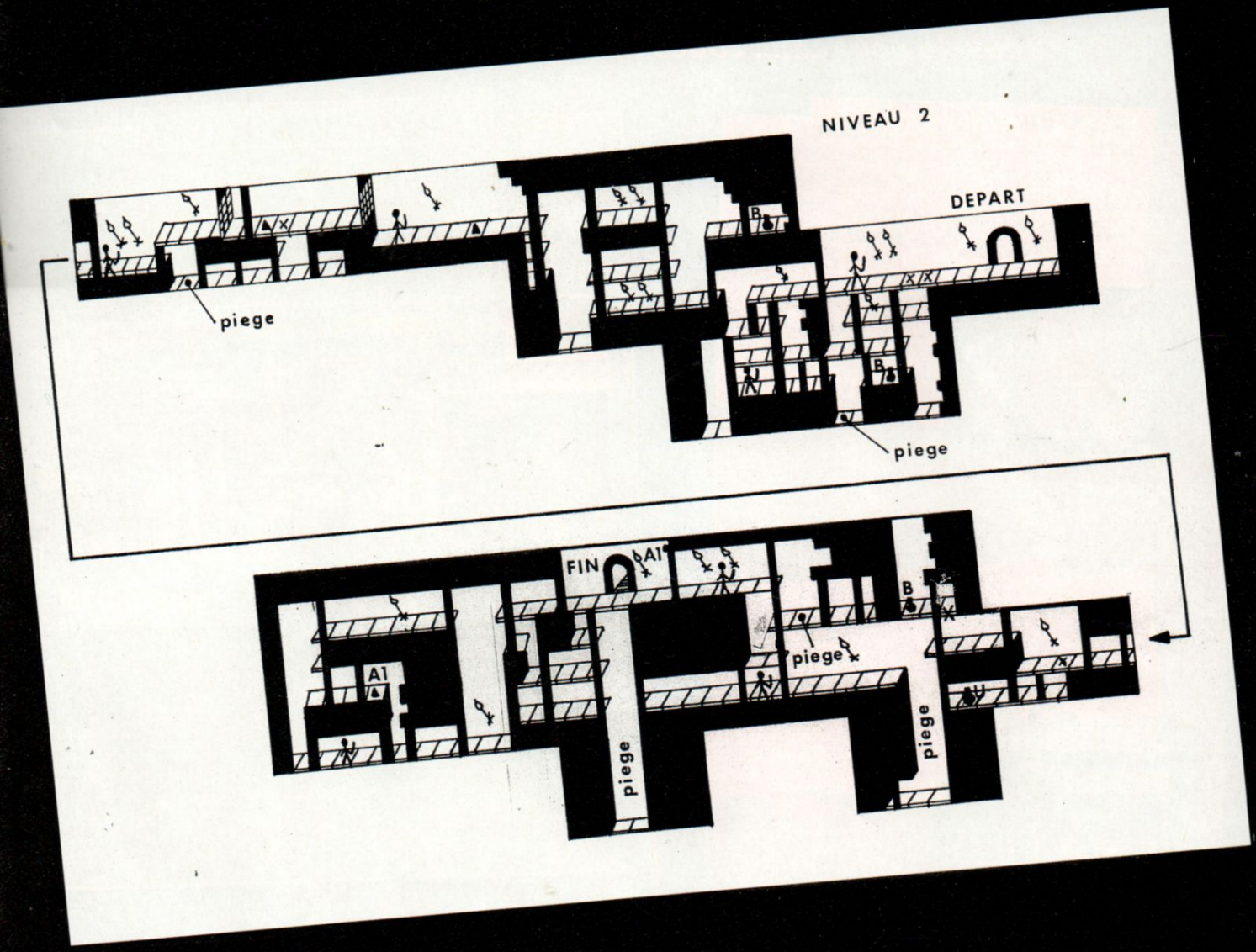
Chers lectrices et lecteurs, la rubrique ferme ses portes. Mais uniquement pour ce mois ! Comme dit le proverbe japonais : « Plus de tubes et moins de pubs ! » Je vais laisser la place à Crevette le devin-qui-voit-tout. Un grand merci à Nintendo pour leur collaboration et la vérification des trucs !

LE PLAN DES LECTEURS

Arribaaaaaa ! Et me voici pour remettre, comme chaque mois, un abonnement gratuit d'un an, au lecteur qui nous a envoyé le meilleur plan. Ce mois-ci c'est Stéphane Picot, de Neuilly-sur-Seine, qui gagne le gros lot avec son plan méticuleux de Prince of Persia sur Super Nintendo (ben oui, va falloir s'y habituer, car vu le nombre que vous êtes à avoir cette machine, les plans commencent à affluer par wagon). Merci et bravo Stéphane. Continuez de nous en envoyer toujours autant, et atchao les p'tits gars...



TRUCS en VRAC



Pour nous écrire :

PLAYER ONE
Eddy 50 Hz, Trucs en Vrac
19, rue Louis-Pasteur,
92513 Boulogne cedex.

ou :

PLAYER ONE
Crevette, Plans des Lecteurs
19, rue Louis-Pasteur,
92513 Boulogne cedex.

GÉNIES en ACTION

Bienvenue à tous et à toutes. Nous voici repartis pour de nouveaux codes de vos interfaces préférées.

PRO ACTION REPLAY

Sébastien DECOHA

SUPER NINTENDO
SUPER ALESTE

Ce code vous permet de choisir les armes que vous voulez avoir dès le début : **7E006E0X** (le X est pour les armes. X = de 0 à 7).

SUPER NINTENDO
TORTUES NINJA IV
Voici un code qui vous permettra de choisir votre niveau : **7E00820X** (X = 0 à 9).

SUPER NINTENDO
SUPER MARIO WORLD

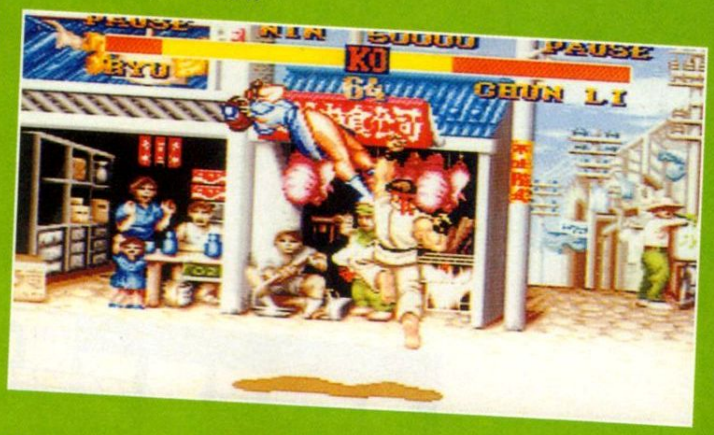
Pour garder Yoshi indéfiniment : **7E0DBA0A**.

SUPER NINTENDO
STREET FIGHTER II
Ce code tue instantanément votre adversaire lorsque vous arrivez : **7E0E2BC0**.
Avec ce code, vous ne pourrez plus faire les super coups pour le premier joueur : **7E0C2BC0**.

PRO ACTION REPLAY

Christophe MAYET

SUPER NINTENDO
STREET FIGHTER II



Voici un code assez strange. Ryu et Ken diront le nom de leurs super coups lorsque vous attaquerez normalement. (Exemple : donner un coup de poing ou de pied) : **7E0CB9B0A**.
Pour avoir le double des joueurs sur eux : **7E0CA9B0**.
Si vous voulez changer la tenue et la couleur de peau de votre perso : **7E0C0DD2**.
Il nous offre maintenant un code surprise : **7E0C5EC5**.

GAME GENIE

Bruno ALEZARD

NES
SUPER MARIO III
Ce code permet de voir la tête du personnage avec pause : **UOPAKT**.

Le gagnant est Christophe MAYET !

GAME GENIE

Nicolas BABIN

NES
SUPER MARIO
Si vous désirez posséder la boule de feu dès le commencement, entrez ce code : **POPEYS**.

GÉNIES en ACTION

GAME GENIE

Martine ROUGET

MEGADRIVE
STREETS OF RAGE
Ce code permet, lorsque vous combattez un adversaire, de le faire tomber dans le vide où que vous soyez : **AGMT BA7W.**

Oooh ! C'est déjà fini. Mais non, nous nous retrouverons le mois prochain avec des millions et des milliards de nouveaux codes (je vais peut-être un peu loin). Continuez donc à m'écrire, je voudrais nager dans une mare de codes et publier les meilleurs. Sans oublier que le gagnant recevra un cadeau. Alors merci qui ? Comme d'habitude, les codes seront vérifiés par notre équipe de choc.

Envoyez vos codes, en précisant vos nom, prénom, adresse et numéro de téléphone, à :
50 Hz, Génies en Action - Player One
19, rue Louis-Pasteur - 92513 Boulogne cedex.

PRO ACTION REPLAY

André GIONOVESIO

MEGADRIVE
MYSTIC DEFENDER

FFF66 F000C

MEGADRIVE
QUACKSHOT
FF8F9 9003

MEGADRIVE
REVENGE OF SHINOBI

FFE13 D0003

PRO ACTION REPLAY

André GIONOVESIO

MEGADRIVE
SHADOW DANCER

FF13D E0005

MEGADRIVE
THE IMMORTALL
FF109 A0002

MEGADRIVE
DECAPATTACK
FFC26 70004

Quand la Super Nintendo fait appel à la Force... Elle accomplit des miracles !

Prends ton sabre-laser, ami, car te voici parti pour quatre pages de folie, dans l'un des univers les plus fabuleux que l'homme ait jamais créés. Pourtant, ce n'est pas la première fois que le **cinéma** fricotte avec le monde du **jeu vidéo**. Mais cette fois, le **mariage** est si réussi, si fascinant et si exaltant qu'il ne reste plus qu'à tomber à genoux et remercier le ciel (en l'occurrence celui de Californie puisque les **studios de Lucas** sont là-bas !) d'un tel présent. Super Star Wars est là et, crois-moi, tu n'es pas prêt de redescendre sur terre... ami !

« À CRÉDIT ET EN STÉRÉO ! »

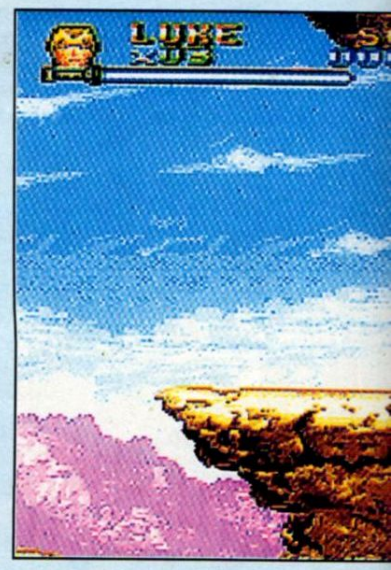
Le ton est donné dès qu'on allume la console : le logo LucasArt se forme sur un fond étoilé et quelques notes cristallines soulignent l'affichage du mot suivant : « **en stéréo** » ! Affirmation fort étrange puisque tous les jeux de la Super Nintendo sont en stéréo. Quant à LucasArt, il ne s'agit, ni plus ni moins, que de la branche jeu vidéo de Lucasfilm, qui n'est autre que la société de production de **George Lucas**. Oui, George Lucas, le scénariste/metteur en scène/producteur/réalisateur des trois *Star Wars*, aussi connu pour bosser main dans la main avec **Steven Spielberg**. Autrement dit, Super Star Wars a été réalisé au même endroit que le film dont il est tiré et sous la direction du même créateur... Tous les éléments étaient donc réunis pour que ce jeu tant attendu soit une pure merveille. Et **le résultat** est largement à la hauteur de nos espérances.

Le boss de fin du premier level.

Quand vous avez killé les Jawas, on se dirige vers le Sandscrawler.

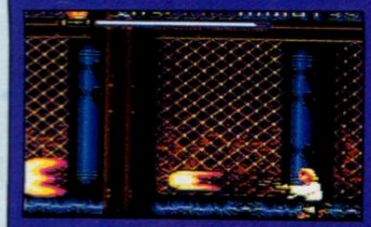
IL Y A TRÈS LONGTEMPS, DANS UNE LOINTAINE GALAXIE...

Bon, je ne vais pas épiloguer une nouvelle fois sur le culte que nous vénérons tous au film. Je préfère attaquer tout de suite par le jeu. Comme sur la version NES, Super Star Wars suit presque fidèlement **le scénario original** en se permettant quelques petites différences. On commence ainsi par Luke Skywalker qui, armé d'un pisto-laser, se balade dans le désert de Tatooïne. Il est attaqué par des gros scorpions, des gros vers et, chose bizarre, par des Cinocks. Or, normalement dans le film, il n'y a pas de Cinocks sur Tatooïne puisqu'il s'agit des animaux parasites qui tentent de pourrir le Millenium Falcon sur l'astéroïde. Bref, ce n'est qu'un détail. À la fin de cette première séquence, autre dérive du scénario, Luke rencontre **Z6PO** qui lui annonce que son



On retrouve Ben Kenobi dans le désert de Tatooïne.

LUKE N'USE PAS QUE LA FORCE !

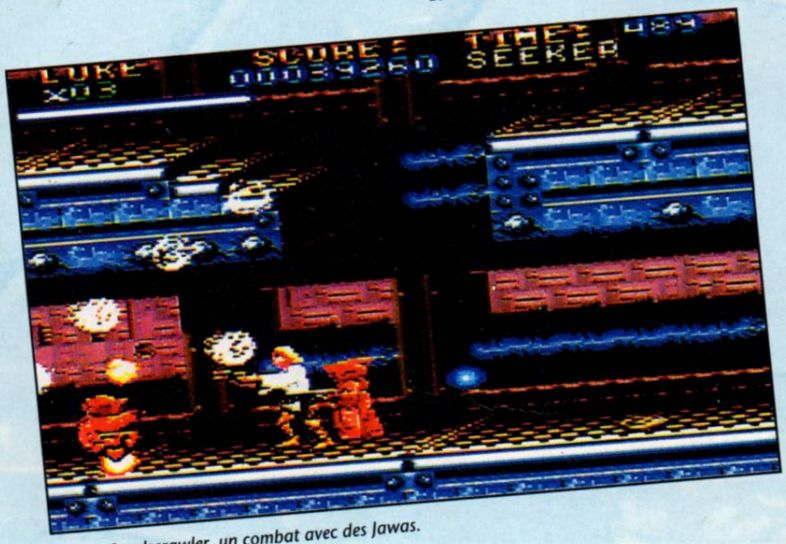

Le pisto-laser de Luke à puissance maximale.

Le sabro-laser de Luke.

Sur le toit du Sandscrawler, on y trouve l'entrée.

Le boss du bar de Mos Eisley.

copain **D2R2** a été enlevé par les Jawas. Dans le film, cela ne se passe pas comme cela, puisque Z6PO et D2R2 se font enlever par les Jawas et c'est en leur achetant des droïdes que Luke tombe sur les deux robots. Donc, dans la deuxième séquence, Luke part avec Z6PO sur son Landspeeder (le petit engin à réaction avec lequel il se déplace), à la recherche du Sandscawler, le char géant des Jawas. Ce level est assez fabuleux car le désert est représenté en mode 7 (avec le célèbre effet de la Super Nintendo que l'on retrouve dans **F-Zero**, **Mario Kart** et quelques autres jeux tous aussi spectaculaires). Il faut, là encore, également shooter pas moins de quinze Jawas avant de rejoin-dre le Sandscrawler.



Dans le Sandscrawler, un combat avec des Jawas.

LES PETITS JOUEURS VONT VOIR AILLEURS !

C'est là que les ennuis commencent, car ce que je ne vous avais pas encore dit, c'est que Super Star Wars est l'un des jeux de consoles les plus fabuleux mais aussi l'un des plus durs ! Et le Sandscrawler marque le début des **hostilités** (c'est vrai que jusqu'ici c'était assez facile). Luke arrive au pied de l'engin et il faut le faire monter jusqu'au toit. Pour cela, il doit grimper de plate-forme en plate-forme, en évitant les tirs laser de défense, les grenades des Jawas et les jets de flammes du circuit hydraulique. Il faut donc faire gaffe à son niveau d'énergie mais aussi à ne pas rater une **plate-forme**, sinon on retombe et on recommence... Bonsoir la galère ! Mais bon, avec un peu d'entraînement, on s'en tire assez bien. Une fois en haut, on se retrouve face à une bordée de **canons-lasers** qu'il faut détruire rapidement si l'on veut rentrer sans encombre dans le sas qui mène à l'intérieur du Sandscrawler. Une fois dedans, il faut s'accrocher quand on y débarque pour la première fois, car il y a un tas de trucs qui vous enlèvent sournoisement des points de vies. Entre les portes-lasers qui se ferment à votre approche, les bouches à feu, les lasers du plafond, les accumulateurs électriques et les robots-esclaves, cela fait de nombreuses raisons pour perdre des points de vie. Mais c'est surtout **la seconde partie** qui impressionne, puisque l'on

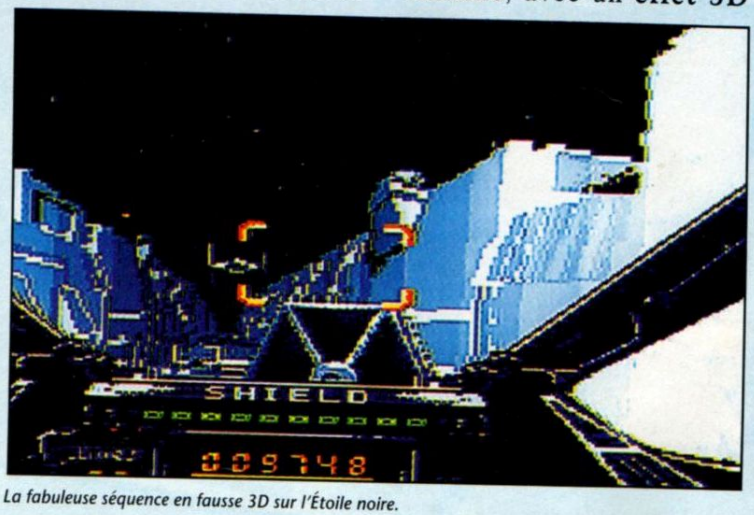
Un power-up pour augmenter la puissance de votre arme.

BALADE SUR L

Dans le level 3, Luke doit escalader les parois du Sandscrawler. S'il rate une marche, il retombe et doit recommencer... Ça c'est du sport !

passe dans les forges et qu'il faut sauter au-dessus du métal en fusion. Si on rate, c'est l'élimination directe. Heureusement, le boss de fin est facile à dégommer, ce qui permet de retrouver D2R2 (le front **en sueur** et les mains moites car c'est un level vraiment flippant !). Étonnamment, le niveau suivant est assez facile, vous parcourez le désert en affrontant les monstres des sables, à la recherche de Ben Kenobi. Quand vous l'avez trouvé, il vous donne le sabro-laser du père de Luke Skywalker, et vous repartez affronter les monstres des sables dans **des grottes** assez glauques. Le level d'après reprend la séquence en mode 7 du début, sauf que le nombre de Jawas à blaster est plus important et, qu'au final, il faut rejoindre Mos Eisley. C'est là que vous faites votre première rencontre avec les soldats de l'Empire. Ils ne sont pas très durs à killer, mais faites gaffe aux sortes de pieux qu'ils posent au sol car ils vous enlèvent énormément d'énergie. En traçant votre chemin à coups de pisto-laser ou de sabro-laser (puisque maintenant, vous avez le choix entre les deux), vous arrivez jusqu'à Ian Solo et Chewbacca. Ensemble, ils vont vous emmener à bord du Millenium Falcon. Direction l'Étoile noire, pour la partie la plus difficile du jeu, où il va falloir progresser en évitant les tirs des soldats de l'Empire et des systèmes de sécurité. Et si vous en sortez vivant, alors seulement vous aurez la chance d'assister au combat hors de l'**Étoile noire**, avec la partie shoot'em up en mode 7, et surtout à la sublime poursuite dans la fosse centrale. C'est sublime, avec un **effet 3D**

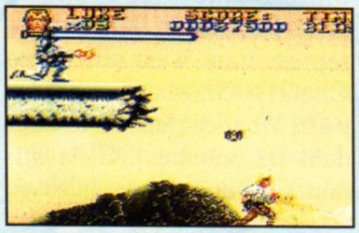
Le boss de l'Étoile noire.



La fabuleuse séquence en fausse 3D sur l'Étoile noire.

ANDSCRAWLER

assez particulier, mais hyper fluide et complètement incroyable. Ensuite, vous pourrez enfin goûter un repos bien mérité avec la satisfaction d'avoir vécu une aventure extraordinaire... Super Star Wars ne peut en aucun cas vous laisser indifférent, tant ses graphismes sont riches et colorés, tant la bande sonore est **fidèle** à celle du film (avec des tas de sons digitalisés directement à partir de la vraie bande sonore) et tant les levels sont variés.



Balade musclée dans les rues de Mos Eiley.

Le boss des cavernes de Tatooïne.

SORTEZ LE POP-CORN !

Bonheur suprême, il n'y a pas de continue infini et le jeu est **suffisamment difficile** (même en mode easy) pour vous occuper des dizaines d'heures ! Super Star Wars est un jeu indispensable... Tout comme le film ! ■

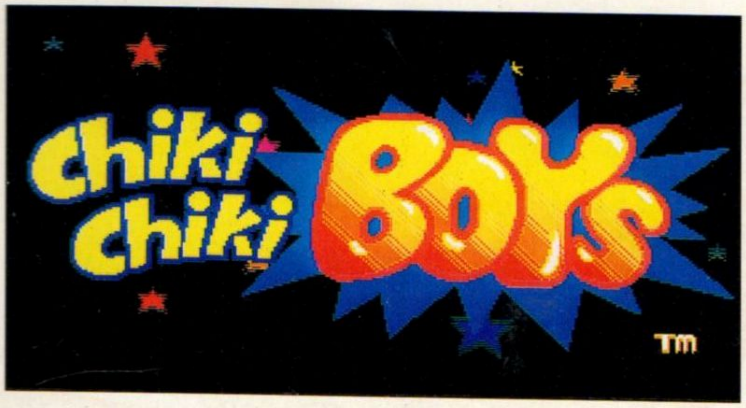
Crevette,
qui ne cèdera jamais
au côté obscur de la Force !

97%

SUPER STAR WARS

- SUPER NINTENDO
- Genre : plate-forme
- Graphisme : 95 %
- Animation : 94 %
- Son : 98 %
- Jouabilité : 90 %
- Difficulté : 91 %
- Durée de vie : 90 %
- Player fun : 95 %

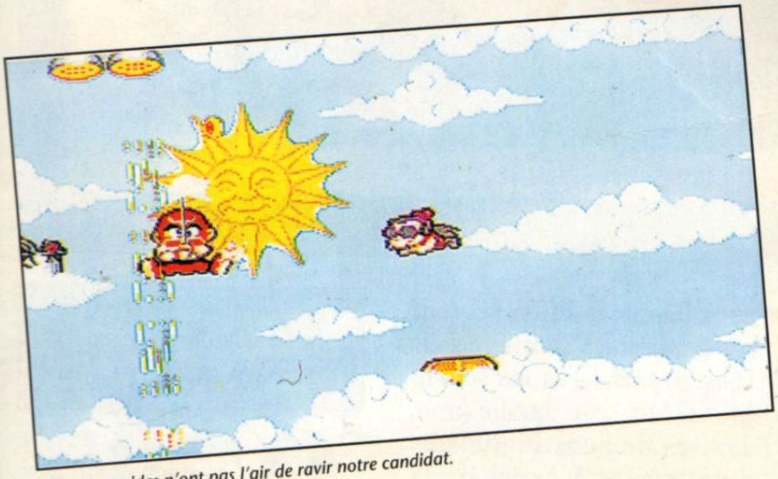
A B C D **E** F



Bienvenue dans la forêt enchantée.

« C'est l'amour à la plage, wahou, chiki boys, baisers et coquillages, wahou, chiki boys. »

Les soirs de blues, Wonder et moi écrasons une petite larme discrète et virile en souvenir du temps où **Capcom** ne s'était pas encore imposé comme le roi mondial du jeu de **baston**. À cette époque bénie, la division arcade du célèbre éditeur nippon ne se contentait pas seulement de sortir clone de Final Fight après clone de Final Fight.


Les pluies acides n'ont pas l'air de ravir notre candidat.

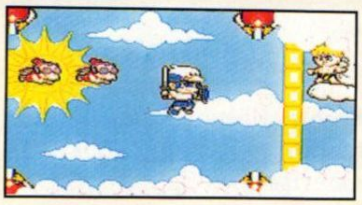
Sus aux haricots !

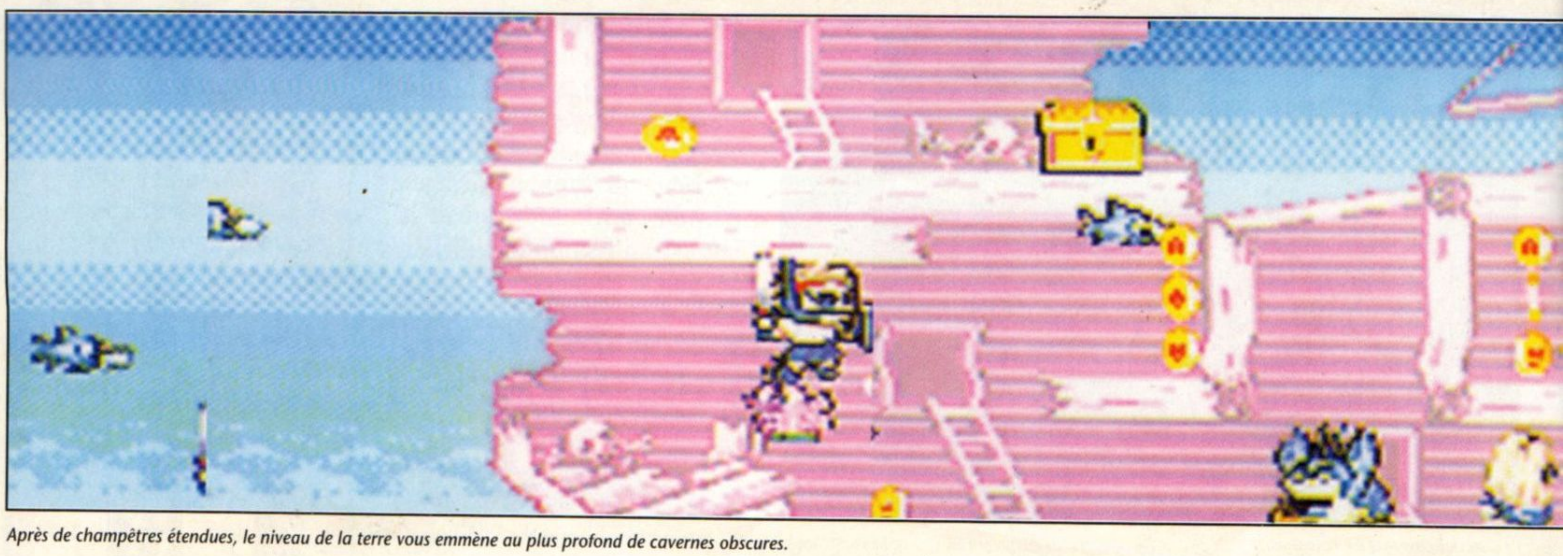
Le boss des enfers a le bras long.

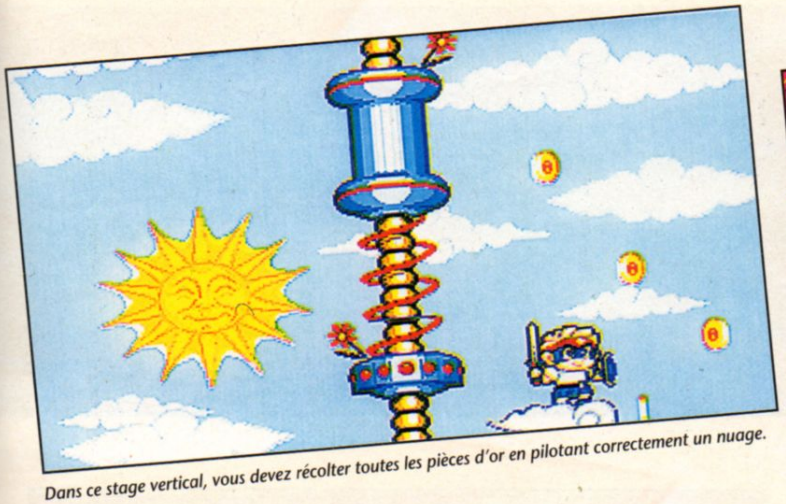
Elle se risquait même régulièrement à lancer des jeux de **plate-forme** exceptionnels dont le plus immanquable représentant n'est autre que Ghouls'n Ghosts (boum ! Ça y est, Wonder vient de tomber dans les pommes). C'est durant ces années merveilleuses que naquit un jour **Chiki Chiki Boys**. Un jeu de plate-forme si mignon qu'il n'eut aucun mal à faire fondre le cœur des grands enfants que nous sommes restés. Pour notre plus grand bonheur, Sega adapte ce jeu sur Megadrive. J'en sécherais presque ma larme de joie.

UN JUMAL, DES JUMEAUX

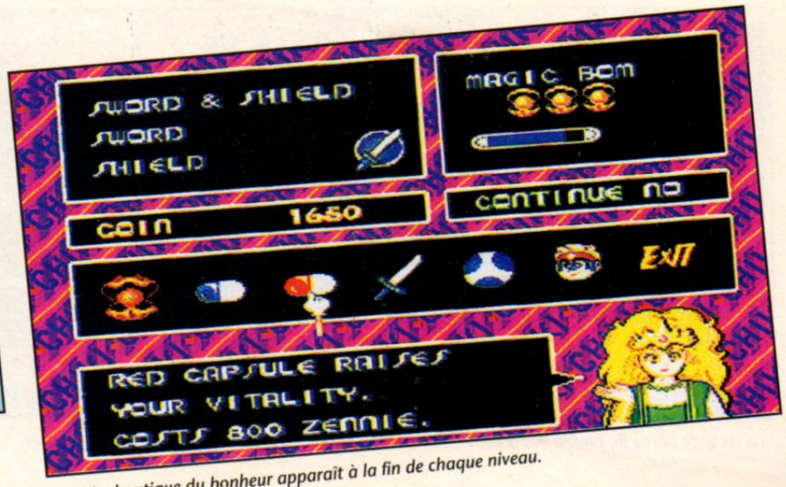
Chiki Chiki Boys conte l'histoire de **jumeaux**, seuls rescapés de la destruction de


Les graphismes de Chiki Chiki Boys, j'adore !


Après de champêtres étendues, le niveau de la terre vous emmène au plus profond de cavernes obscures.

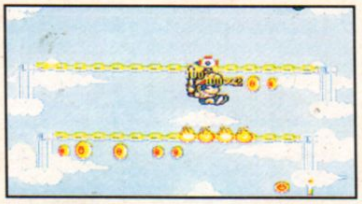


Dans ce stage vertical, vous devez récolter toutes les pièces d'or en pilotant correctement un nuage.

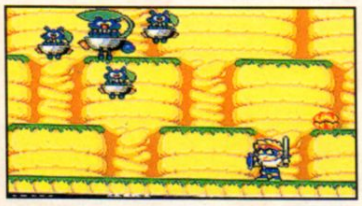


La p'tite boutique du bonheur apparaît à la fin de chaque niveau.

leur royaume et qui, une fois adulte, n'ont de cesse de faire payer sa faute au responsable de ce massacre. Épée au poing, les voilà donc partis pour cette noble tâche d'utilité publique, aussi saine que lorsque — pris d'un subit éclair d'intelligence — je tente de noyer Chris dans le lavabo de la rédac. Une tâche qui, il faut le dire, est surtout un prétexte pour vous promener dans des **décors bariolés**, envahis de créatures toutes aussi agressives qu'agréables à l'œil : huître, jardinier semant des haricots, ange, dragon à deux têtes, etc. Pour une fois, le terme de **diversité** n'est pas usurpé : vous aurez droit à la bagatelle de deux boss par niveau et les décors se suivent sans se ressembler. Une seule constante : la beauté de paysages si mignons qu'on les croquerait tous.



Agrippé aux cordes, « bouffez » les pièces en évitant les flammèches.

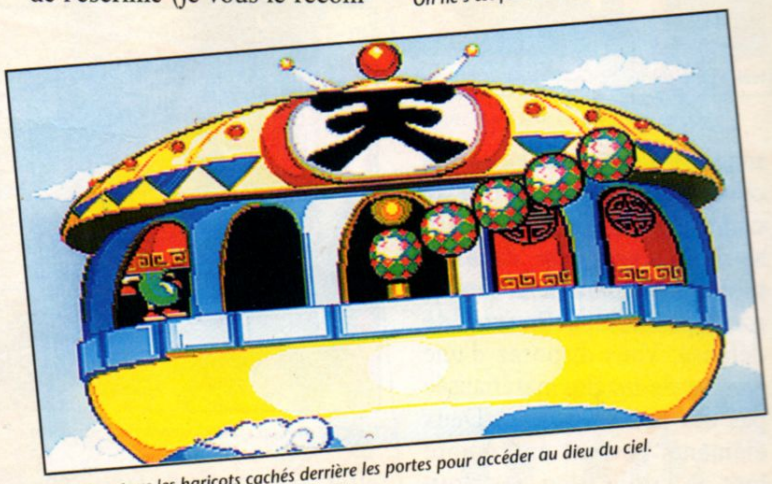


Bizarre le bisounours.

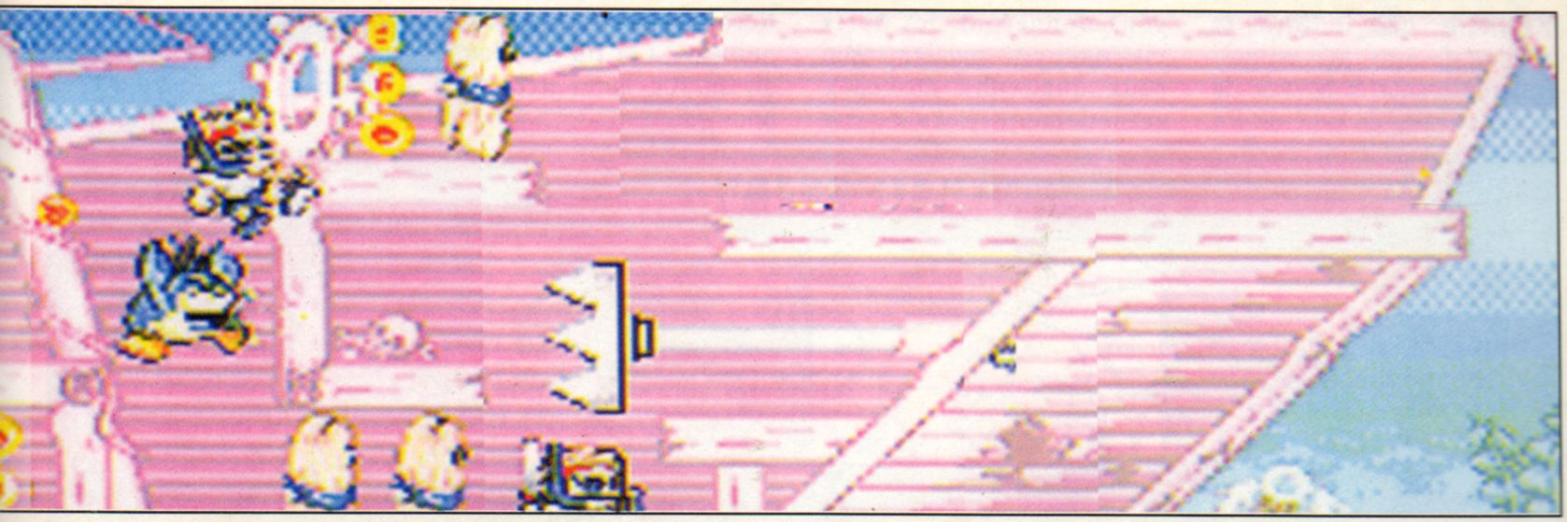
FAUX JUMEAUX

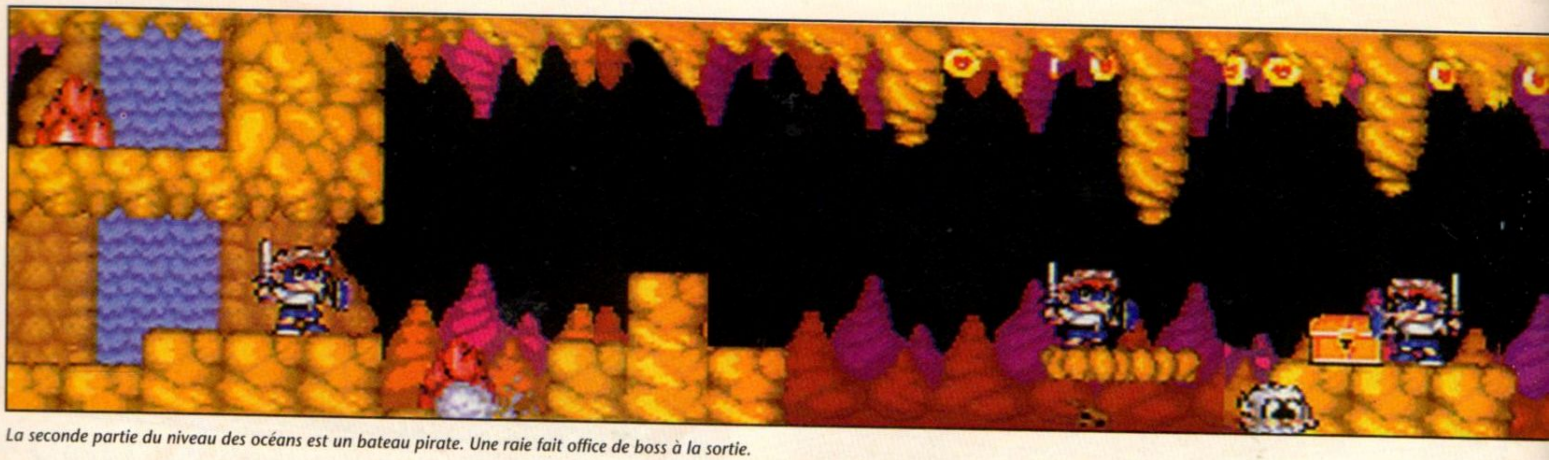
Vous me connaissez, je suis assez primaire. Moi, quand j'entends « jumeaux », je me dis : « Chouette, on va pouvoir jouer à deux ». Eh bien, faut croire que tout n'est pas si simple en ce bas monde puisque, justement, on ne peut pas. J'suis vert ! Par contre, vous pourrez **choisir** au début de la partie lequel des jumeaux vous souhaitez incarner. Le premier est un roi de l'escrime (je vous le recom-

On ne s'est pas rencontré à un dîner quelconque ?



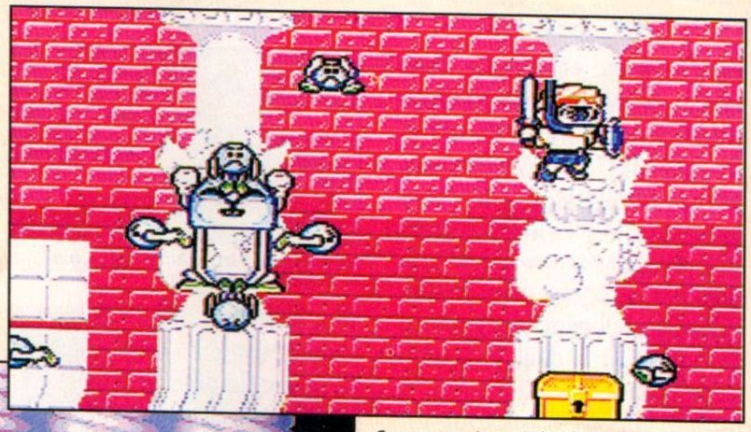
Détruisez tous les haricots cachés derrière les portes pour accéder au dieu du ciel.





La seconde partie du niveau des océans est un bateau pirate. Une raie fait office de boss à la sortie.

Welcome to the Jungle !



Ce monstre n'est vulnérable que lorsqu'il ouvre la bouche.

Tiens, ce dragon est déjà apparu dans les cieux.

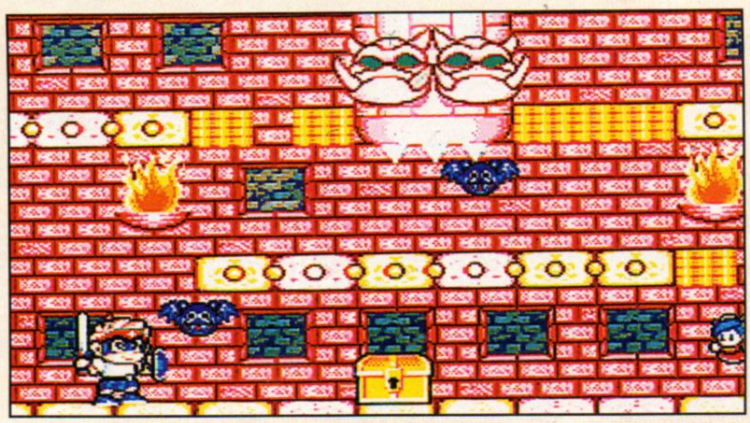
mande) alors que le second compense son infériorité au combat par une bonne maîtrise de la magie. Car, dans ces **mondes enchantés**, la rapière n'est pas le seul moyen de défense. Vous disposez d'une réserve de magie, matérialisée par des petites huîtres. Deux éléments entrent en compte lors de l'utilisation des **pouvoirs magiques** : le nombre d'huîtres qui indique le nombre de sorts qu'il est possible de lancer et le type de sorts que possède le héros. En effet, par moment, vous rencontrerez des personnages qui vous donneront des sorts magiques plus puissants que ceux que vous possédez actuellement. Lors de vos pérégrinations, vous trouverez également des **pièces d'or**. Récoltez-en le plus possible puisque, à la fin de chaque niveau, vous aurez accès à une boutique où une charmante blonde vous propose divers objets moyennant finances. On peut même y acheter des continues !

FAUX SEMBLANTS

Qui a dit que seul Capcom était capable d'adapter correctement un jeu Capcom ? Plus moi en tout cas. Sega a réussi un **travail d'orfèvre** en convertissant impeccablement ce hit d'arcade. Les graphismes collent bien à ceux du jeu original, l'animation

DIEUX EN VRAC

Votre première mission consiste à récolter les trois objets qui donneront naissance à la boule de dragon. Terre, air ou eau, vous pouvez choisir votre niveau. Mais ce n'est qu'après avoir rencontré les quatre dieux que vous aurez accès au quatrième level.



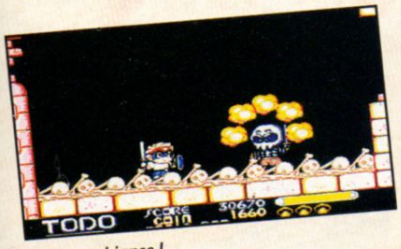
Les petites fées vous donnent des conseils.

reste ultra-fluide malgré le nombre impressionnant de sprites à l'écran et la **musique** est excellente. Bref, c'est l'extase. Surtout que tout le charme, la **variété** et la jouabilité de l'original sont conservés. Outre sa réalisation, Chiki Chiki Boys accroche par la variété de son action : on passe allégrement d'un stage shoot them up à des stages plus plate-forme, et des passages en scrolling horizontal alternent avec des passages en scrolling vertical... Avec tant d'atouts mis bout à bout, cette cartouche a tout pour plaire. J'aimerais aussi vous dire qu'elle est indispensable ! J'aimerais vraiment... mais je ne peux pas. En effet, **côté difficulté**, ce jeu est un peu léger. Un joueur moyen le termine en quelques soirées : un peu cher de l'heure, n'est-il pas ? Dommage : il aurait suffit de rajouter un niveau hard pour faire un carton. Enfin, ça n'enlève rien au **fun** que j'ai éprouvé en faisant ce test. Si vous êtes débutant, il vous le faut. Sinon, essayez de convaincre votre paternel, qui joue en secret sur votre Megadrive (je vous promets, je l'ai vu), d'investir dans Chiki Chiki Boys. Dans leur pays acidulé, ces jumeaux sont quand même plus sympa que les frères Bogdanov. ■

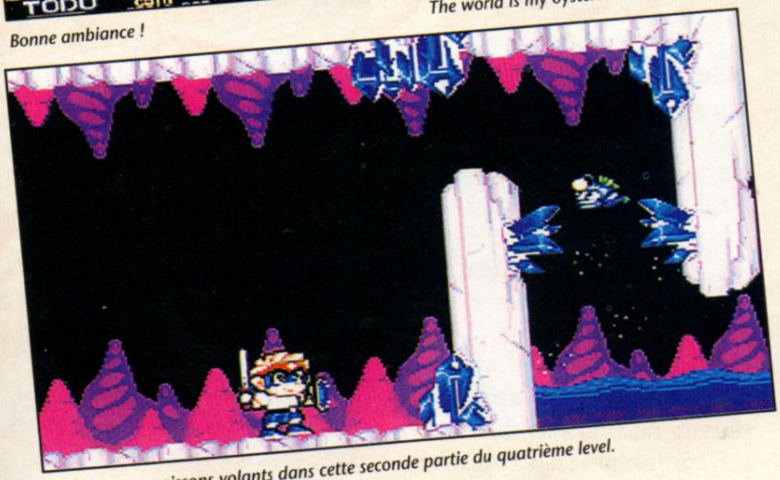
Le scorpion ne résistera pas longtemps après quelques attaques magiques.

Hyper réussi le mouvement des serpents.

The world is my oyster.



Bonne ambiance !



Attention aux poissons volants dans cette seconde partie du quatrième level.

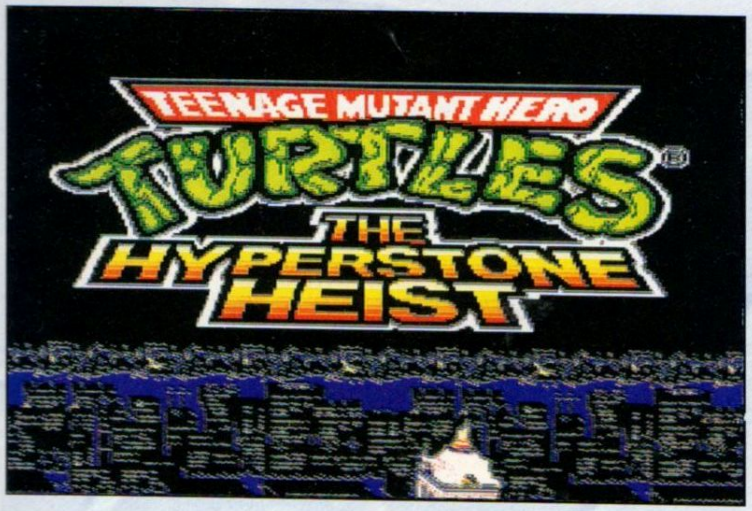
Iggy capcomise toujours.

84%

CHIKI CHIKI BOYS

- MEGADRIVE
- Genre : plate-forme
- Graphisme : 88 %
- Animation : 90 %
- Son : 87 %
- Jouabilité : 90 %
- Difficulté : 64 %
- Durée de vie : 65 %
- Player fun : 94 %

A B C D E F

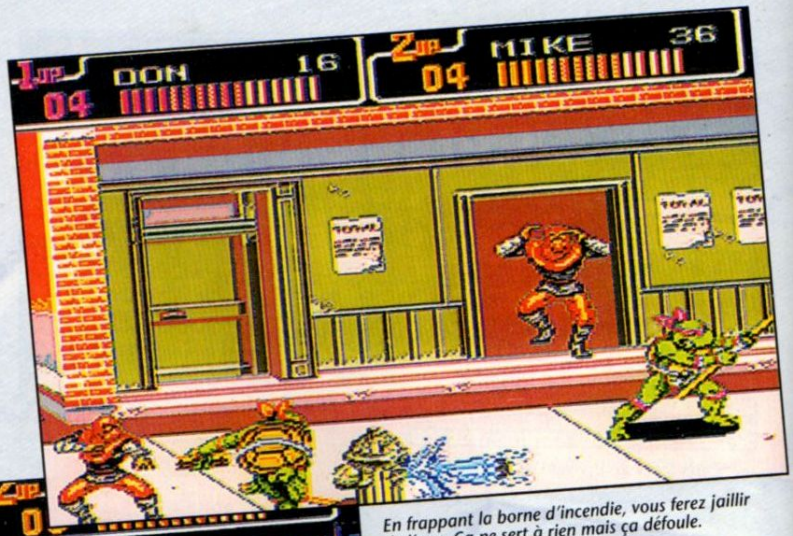


Le héros de ce mois-ci est petit, vert et il tourne sur Megadrive. Mais ce n'est pas Sonic après un bain dans une cuve de Mir couleur délavant.

L'heure est à la diversification chez Konami. Après des années de Nintendomania inconditionnelle, le **vénérable éditeur** daigne enfin s'intéresser aux autres bécanes. Suivant une jolie entrée en matière sur NEC, il commence son tir groupé sur Megadrive avec les incontournables Tortues Ninja.

ANGOISSE, ANGOISSE

Autant vous l'avouer, on avait très peur lorsque arrivèrent les premières rumeurs d'une conversion des Ninja Turtles IV sur la 16 bits de Sega. D'abord parce qu'il s'agissait du **premier essai** de Konami sur Megadrive et que l'expérience a prouvé qu'il faut généralement du temps avant qu'un éditeur maîtrise à fond une machine (coucou Electronic Arts !). Ensuite parce que, avec ses **projections zoomées** et sa course à la F-Zero, cette cartouche semblait franchement inadaptable sur une machine autre que la Super Nintendo. C'est donc le cœur haletant et les yeux remplis d'angoisse que la rédac de *Player* attendait l'arrivée de cette adaptation. Eh bien, contre toute attente, ils ont... réussi !



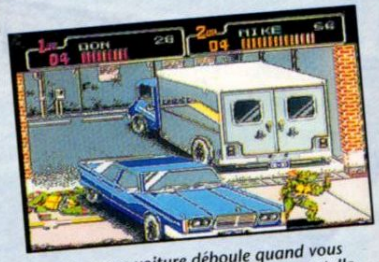
En frappant la borne d'incendie, vous ferez jaillir de l'eau. Ça ne sert à rien mais ça défoule.

Tu prends la gauche, j'attaque la droite.

Toute la vérité : il y a bien des crocos dans les égouts de New York.

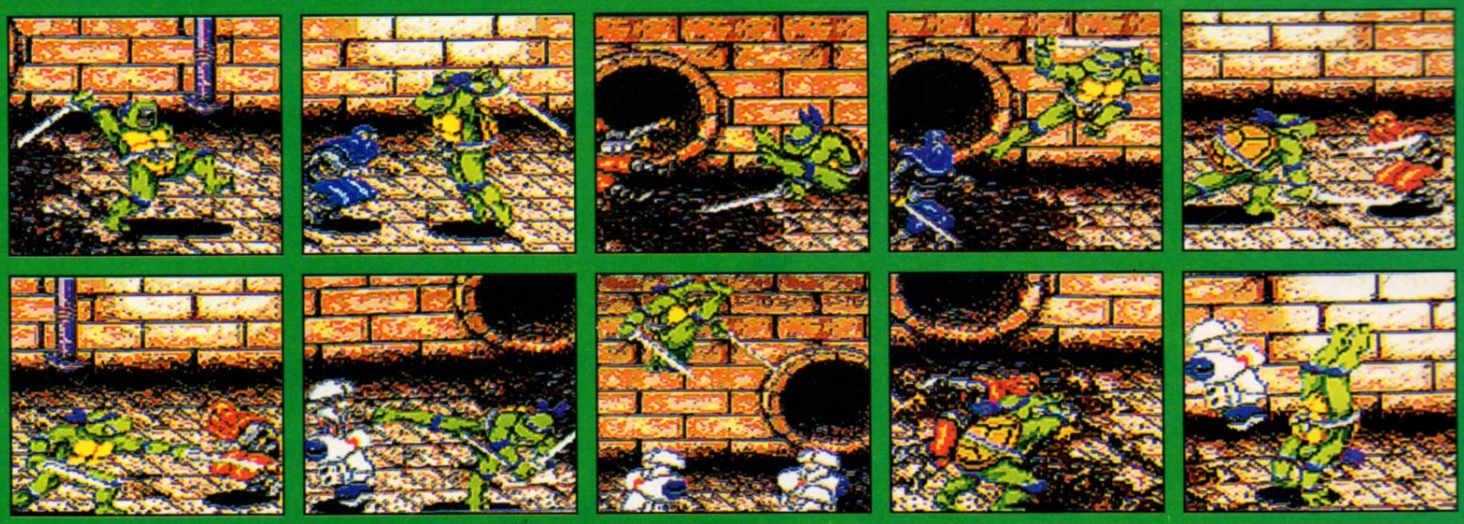
KONAMI, Y EN A ÊTRE ROI DE LA BONNE CONVERSION

Attention, adaptation réussie ne veut pas dire « copie conforme », au contraire. Et les « ceusses » qui ont goûté aux charmes de la version Nintendo seront franchement **étonnés** en voyant les grosses différences entre les deux versions. Premier point, et c'était prévisible, les coups faisant appel aux zooms et les scènes en 3D ont purement et simplement disparu. Mais **les changements** vont bien plus loin que ce simple point de détail. De nouveaux niveaux apparaissent, d'autres passent à la trappe, les boss (moins nombreux et pas toujours identiques d'une version à l'autre) ne sont plus au même endroit, et même le scénario est modifié. Exit le voyage dans le temps ! Bref, Konami n'a pas fait les choses à moitié. Au lieu de se limiter à une


Surprise : une voiture déboule quand vous passez devant le parking. Pauvre Donatello...

Petite scéance en hors-bord.

PRENDS ÇA DANS LA TRONCHE !



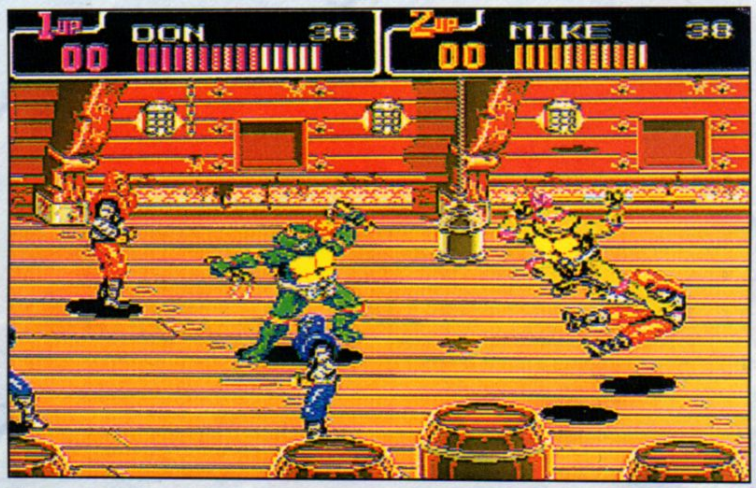
Leonardo nous fait gracieusement une petite démonstration des diverses manières d'anéantir les sbires de Shredder.

conversion toute bête, type (allez, je cite des noms, c'est bien plus rigolo d'être méchant) Smash TV, ils ont choisi de conserver le **même esprit** en proposant un jeu nouveau, adapté à la console sur laquelle il tourne. Pour le prix d'une pâle copie de la version Nintendo, vous avez entre les mains un vrai jeu Megadrive. Elle est pas merveilleuse, la vie ?

RHINO FÉROCE AND CO

La bataille contre Shredder débute dans **les égouts** de New York qui abritent, outre la pelletée habituelle de Ninjas, un crocodile géant orné d'un turban. Ambiance air frais pour le deuxième stage qui vous promène dans les rues de New York avant que les tortues se jettent à l'eau : dans ce stage style « shoot them up », elles pilotent un **hors-bord** en tentant d'éviter les obstacles qui flottent sur l'eau, tout en se débarrassant d'adversaires eux aussi adeptes du off-shore. Puis retour à la terre ferme pour un bateau abandonné donnant sur une caverne où végète un rhino plutôt hargneux. C'est ensuite dans un temple japonais, où se cachent des Ninjas sous les dalles du sol, que vous attend un bonze. Enfin, dans une caverne inondée, vous retrouverez **tous les boss** précédents. Elle constitue la dernière étape avant la base spatiale de l'ignoble Shredder. En plus de Krang, le cerveau diabolique confortablement enfoncé dans son exo-squelette, vous retrouverez l'affreux en chef, très redoutable grâce à sa maîtrise des quatre éléments.

Vous avez dit Alien ?



Tiens, prends ça dans le bide !

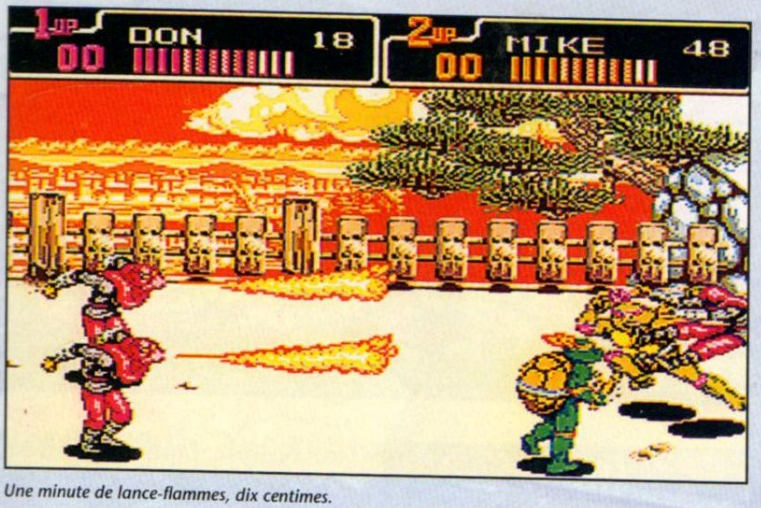
Et si on dégoûtait Rock de la soupe de tortue ?

TIENS PRENDS ÇA, ÇA ET ÇA !

Si le déroulement du jeu a été revu de fond en comble, le maniement des différentes tortues reste globalement similaire. Le **principe** est simple : un bouton pour sauter, un autre pour frapper les adversaires. Selon leur posi-

Stockman est le dernier obstacle avant la base spatiale de Shredder.

Le passage du temple, c'est-à-dire la seconde partie du quatrième niveau, est un des plus beaux graphiquement. Entre les pointes qui sortent du sol et les statues qui lancent des éclairs, c'est également un de ceux où le décor s'avère le plus dangereux.



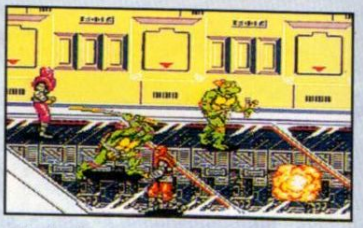
Une minute de lance-flammes, dix centimes.

tion par rapport aux affreux, les quatre batraciens disposent d'une palette appréciable de coups allant du coup de sabre avant au coup de pied arrière. Bien entendu, il est possible, et même fortement conseillé, de réaliser des **coups sautés**. Les armes varient en fonction du combattant choisi : ainsi, si Donatello manie le bô, Michelangelo est un adepte des nunchakus. Par ailleurs, chaque tortue dispose d'un super coup, très efficace, mais qui coûte aussi pas mal de points de vie.

TOUS POUR UN

À première vue, ce jeu est plutôt bourrin. À seconde vue aussi d'ailleurs. Ça latte dans tous les sens et on ne peut pas dire que vos neurones souffriront énormément dans l'aventure. Ninja Turtles ne propose pas, par exemple, les **enchaînements** de coups qui font la subtilité d'un Street Fighter II. Mais, bon, ce n'est

Et voici...

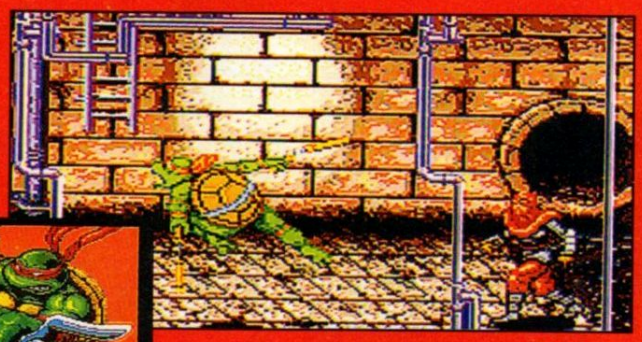


... le dernier niveau.

LES QUATRE MOUSQUETAIRES

Leonardo, Michelangelo, Donatello, Raffaelo, chacune des quatre tortues dispose d'un super coup qui lui est propre. Au fait, un petit tuyau en passant : avec son bâton, Donatello est la tortue la plus meurtrière.

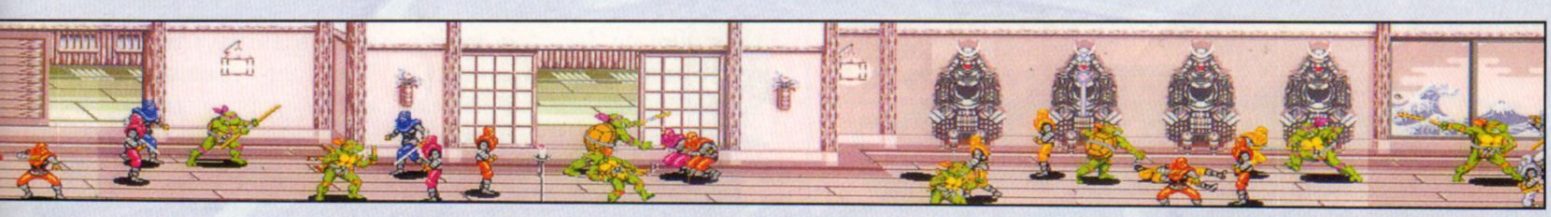
Leonardo.

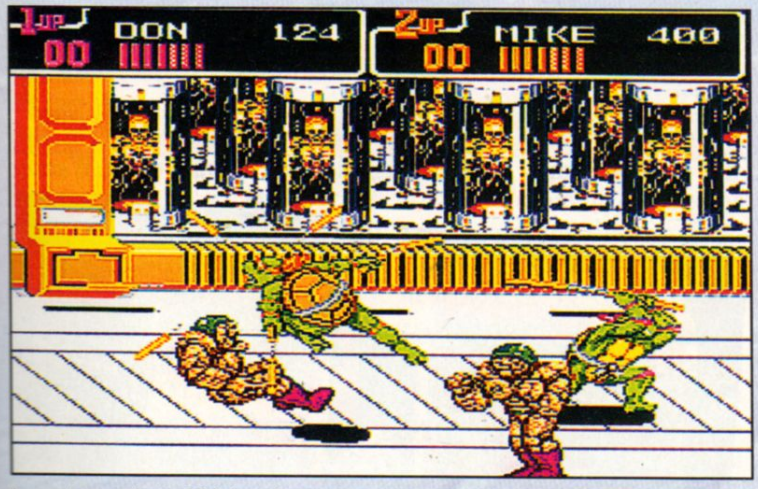


Michelangelo.

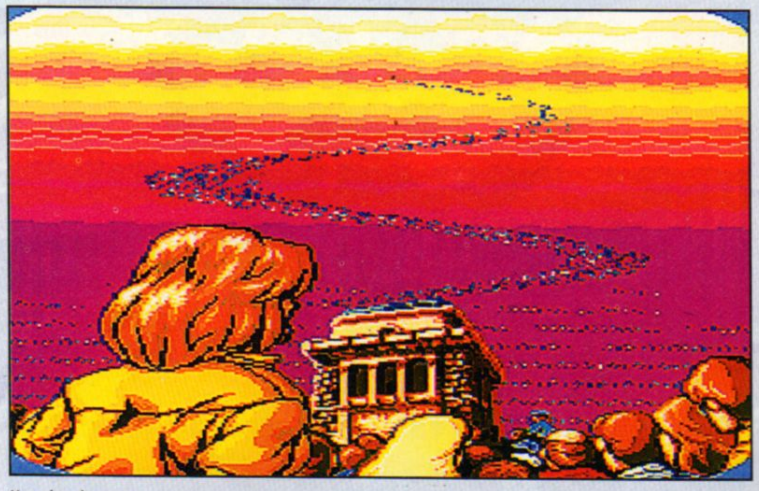
Donatello.

Raffaelo.



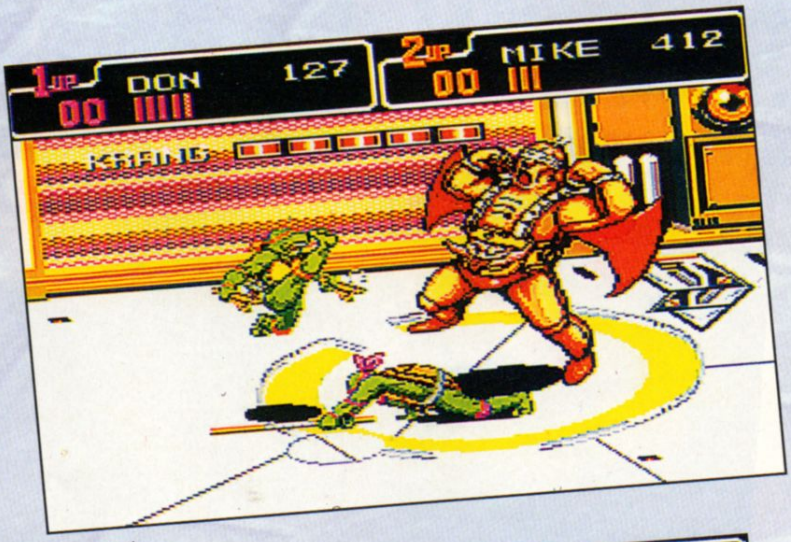


Impressionnant le père Michelangelo quand il s'excite.

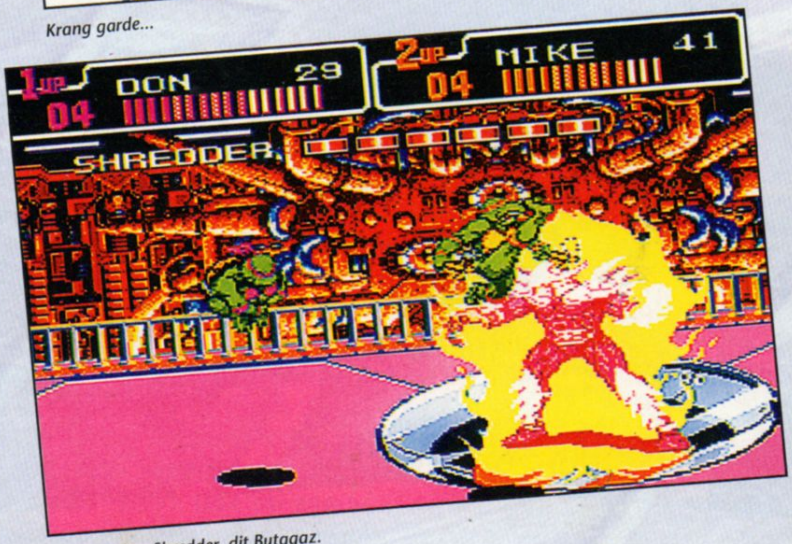


Y a plus de statue...

Mieux que PPDA, le journal télévisé présenté par Shredder.



Krang garde...



... son maître Shredder, dit Butagaz.

pas pire que Double Dragon ou Final Fight. Après tout, on ne peut pas toujours se prendre la tête. De temps en temps, ça fait quand même du bien de se défouler. Et dans le genre, Ninja Turtles est vraiment très réussi. Les **décors** sont variés, le rythme soutenu et on trouve des pièges à tous les coins de rue. De plus, The Hyperstone Heist appartient à cette catégorie bénie des beat them up permettant de jouer à deux. Autre gros atout du soft, c'est sa grande **fidélité** aux personnages qu'il met en scène. La réalisation colle parfaitement au dessin animé et les tortues adoptent des postures ultra-réalistes. Malgré une certaine facilité, Ninja Turtles est une réussite dans un genre qui compte encore peu de ténor sur Megadrive. Pas le meilleur du genre quand même (je persiste à préférer Streets of Rage II) mais un des meilleurs. Et en tout cas, un achat **indispensable** pour les fans des batraciens kamikazes. Cowabunga ! ■

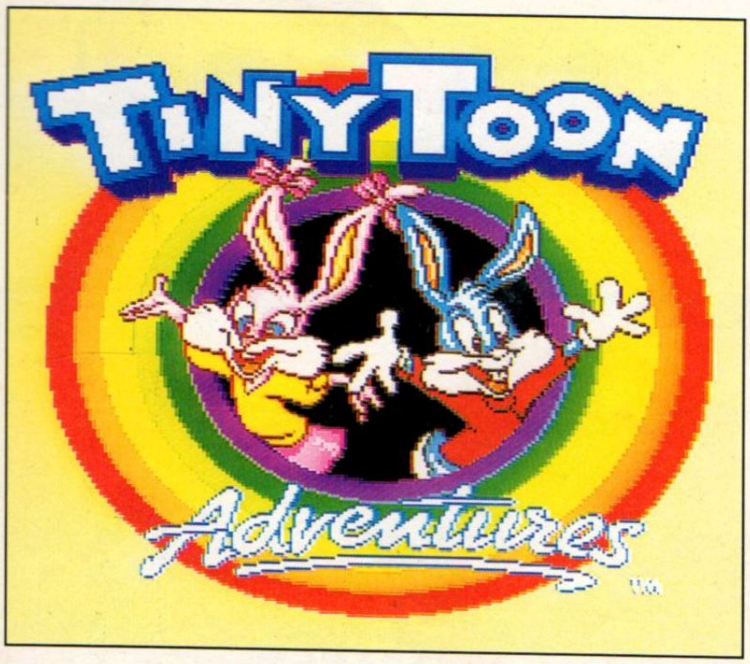
Dali, pardon Iggy.

87%

NINJA TURTLES : THE HYPERSTONE HEIST

- MEGADRIVE
- Genre : combat
- Graphisme : 90 %
- Animation : 92 %
- Son : 84 %
- Jouabilité : 92 %
- Difficulté : 70 %
- Durée de vie : 75 %
- Player fun : 88 %

A B C D E F



Tiens, un jeu qui fait plus de huit levels sur Megadrive... Ce miracle s'appelle une fois de plus Konami !

Konami est, avec Capcom, le meilleur éditeur de jeux de la planète. Des Tortues Ninja aux Castlevania, en passant par les Gradius, cette société japonaise démontre depuis de nombreuses années tout son **savoir-faire** en matière de jeu vidéo sur console. Mais jusqu'à maintenant, elle ne s'occupait que des consoles Nintendo et NEC. Depuis peu, c'est au tour de la Megadrive de profiter du support de cette humble firme. **Tiny Toon** fait parti du lot et nous offre un départ en fanfare, plaçant la barre très haut. Segamaniaques, ouvrez bien les yeux car des jeux de cette qualité, vous n'allez pas en voir tous les jours.

PAS BESOIN DE SPEEDER POUR EN METTRE PLEIN LA VUE !

Comme on pouvait s'y attendre, Tiny Toon est un jeu de **plate-forme**. Tous les ingrédients classiques du genre s'y retrouvent. Mais n'allez pas en déduire qu'il s'agit d'un jeu totalement banal. Pas du tout. Avec ses **33 levels**, il explose tout ce qui a été déjà réalisé sur cette machine. Oui, vous avez bien lu, il y a bien 33 levels dans ce jeu ! Et croyez-moi, avant d'en venir à bout, vous aurez le temps de voir venir. Cette longue (mais excitante) quête s'organise comme un véritable voyage au pays magique des Tiny Toons. Comment, il y en aurait encore parmi vous qui ne connaissent pas ces charmantes petites bébêtes ? Bon, que je vous explique : les Tiny Toons sont issus de l'esprit génial de **Maître Steven Spielberg** (ben oui, le papa d'E.T. et d'Indiana Jones !). Son idée est simple, mais carrément démoniaque. Il met en scène les fils des héros des dessins animés de la Warner Bros... Les fameux Looney Toons. On se retrouve ainsi en face des Bugs Bunny Jrs (Buster et Babs Bunny), de Daffy Jr (Plucky Duck) et même des fils de Taz et de Will le Coyote. Vous ajoutez l'humour et le savoir-faire de Spielberg, et vous obtenez un dessin animé qui arrive même à humilier les productions de Walt Disney (bon d'accord, ça vaut pas Dragon Ball Z ou Ranma 1/2, mais c'est vraiment bien quand même). Cet **esprit espiègle**, fleurant bon l'innocence et la fraîcheur de la jeunesse, est parfaitement retranscrit par Konami dans ce méga jeu.

L'ascenseur spécial Tiny Toon, c'est nouveau et c'est 100 % écologique.

Un obstacle classique, mais toujours aussi sympa à passer.

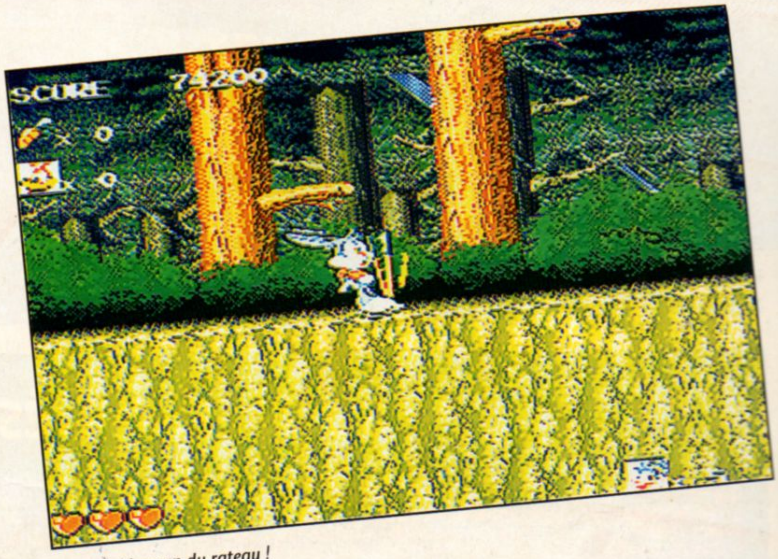
Un cœur perché sur une branche.

PAR MONTS ET PAR VAUX

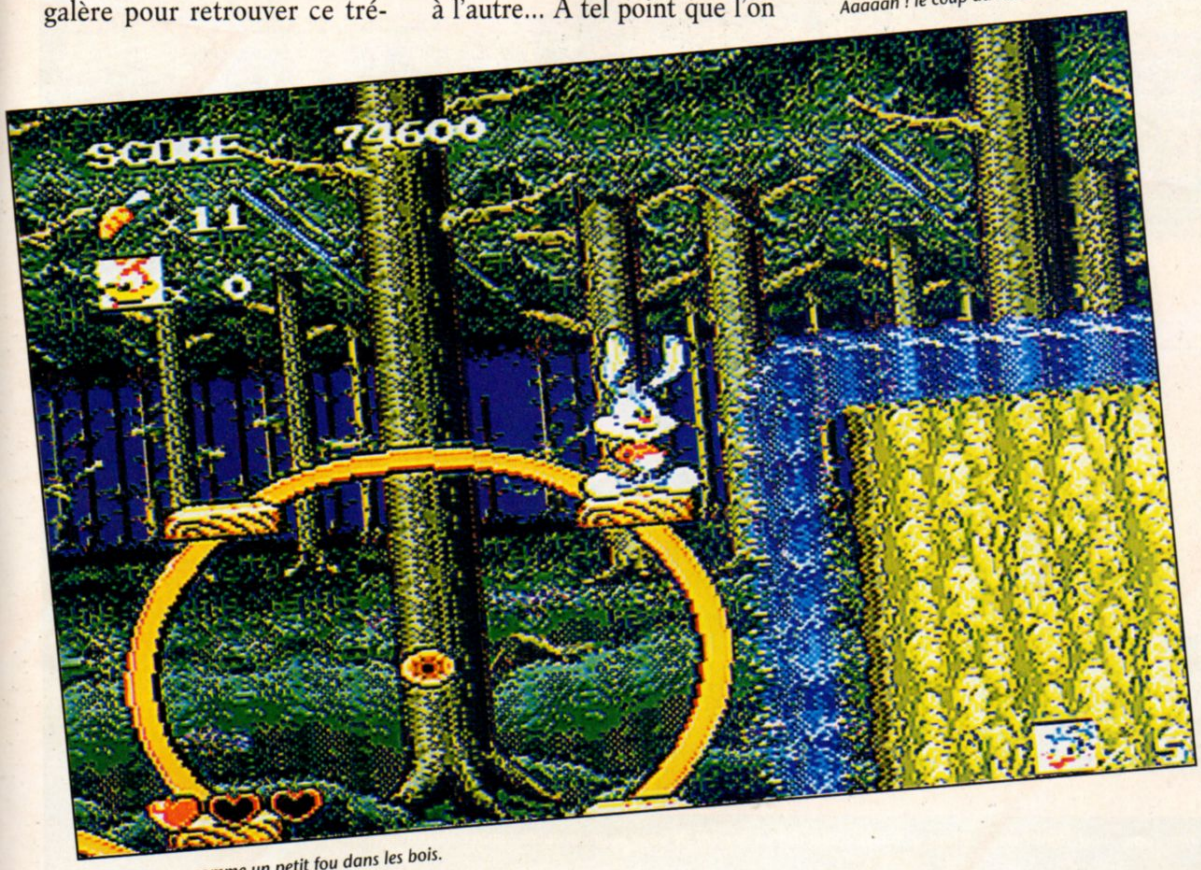
C'est le père Buster qui va vous accompagner tout au long de cette aventure. Ou, plutôt, c'est vous qui allez

QUAND LE LAPIN SE CATAPULTE !

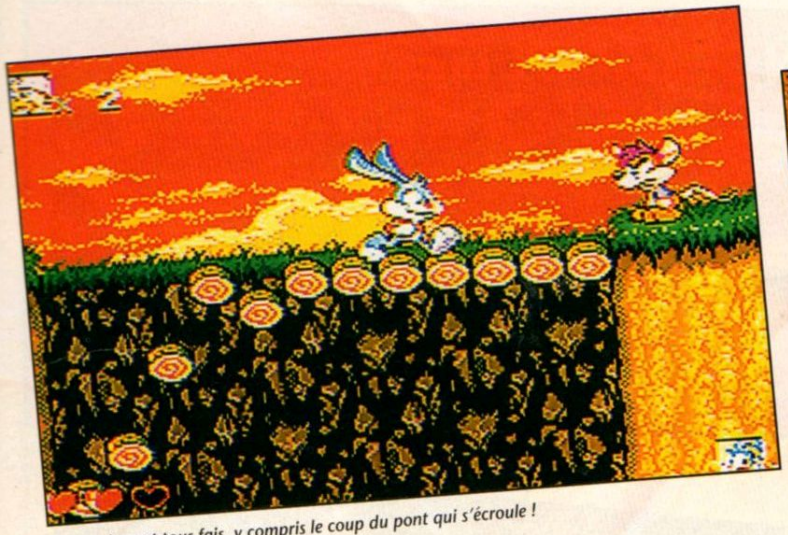
l'accompagner, car notre *young* lapin s'est mis dans la tête de retrouver un trésor que lui seul connaît : **les sept carottes d'or**. Enfin, « que lui seul connaît » c'est vite dit, car Montana Max est aussi au parfum et, comme d'habitude, il va tout faire pour éliminer **Buster** de la course. Même qu'avec l'aide de son copain scientifique, il a rendu esclave tous les potes de Buster. Et il s'en sert au cours de duels qui marquent la fin d'une série de quatre levels. En clair, ce sont des boss de fin ! Et bonsoir la galère pour retrouver ce trésor. On commence dans les vertes plaines de la vallée. C'est pas très dur, on se balade (plus on laisse le pouce appuyé sur la direction, plus Buster court vite, et il n'est pas loin d'égaler Sonic au niveau du speed !), on ramasse des carottes (avec 45, on a une vie gratos), puis on explore un peu le coin avant de passer sur le petit personnage qui marque la fin du level. Ensuite, on rentre dans **la forêt**. Là on saute de branche en branche en s'accrochant aux cordes pour passer d'un arbre à l'autre... À tel point que l'on se demande si Buster est toujours un lapin ou s'il ne se prend pas un peu trop pour un écureuil. En cherchant bien, on trouve un cœur posé sur une branche (vous perdez un cœur à chaque fois que vous êtes touché), et même des vies gratuites, si l'on saute assez haut dans les branchages. Mais là encore, rien de bien méchant : on traverse ce passage assez facilement. D'ailleurs, à ce moment, on se dit que si tout le jeu est comme ça, on va le terminer en moins d'une demi-heure. Mais voilà que l'on tombe dans les Lava-Caverns. La présence de la lave ne fait pas seulement monter la température à l'écran (cela commence à se gratiner sérieusement). Quelques **gouttes de sueur** apparaissent sur votre front. Mais ce n'est encore rien à côté de ce qui vous attend



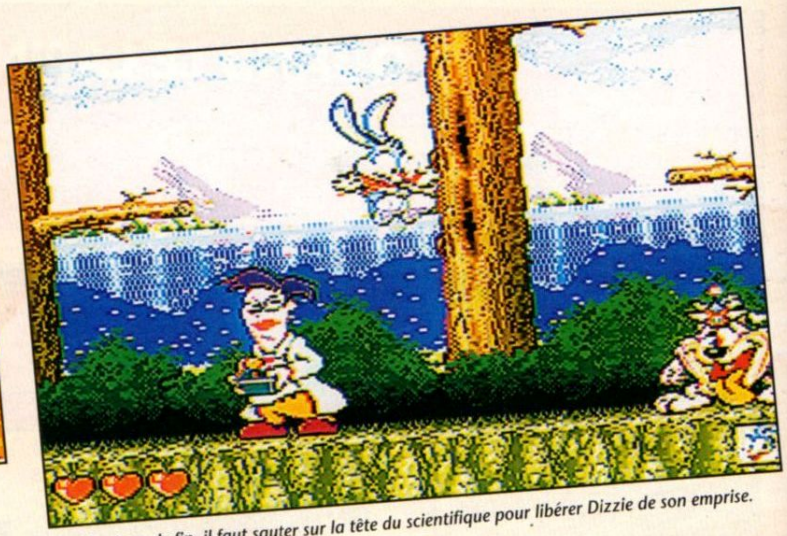
Aaaaah ! le coup du rateau !



Buster s'amuse comme un petit fou dans les bois.



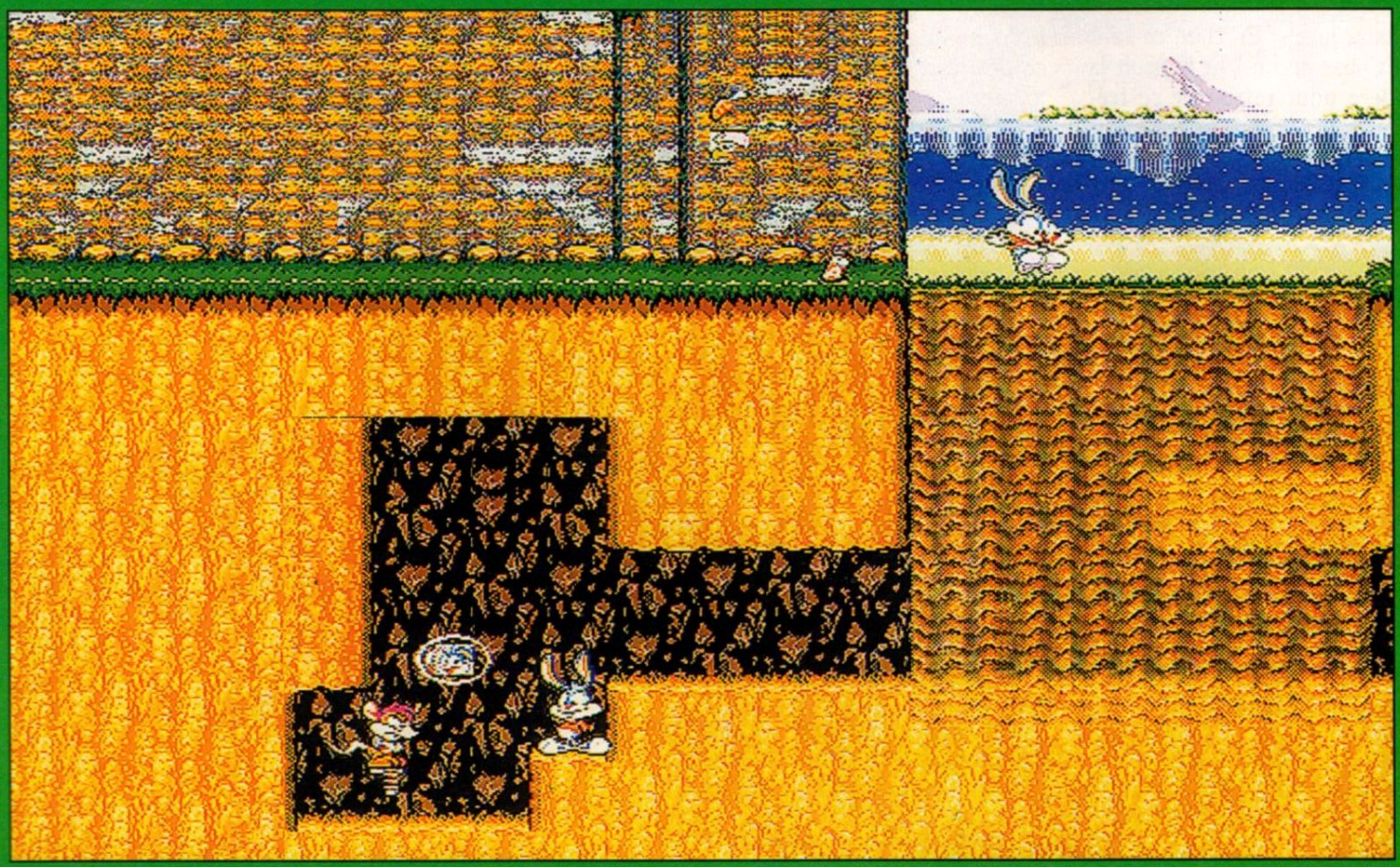
Ils nous les ont tous fais, y compris le coup du pont qui s'écroule !



L'un des boss de fin, il faut sauter sur la tête du scientifique pour libérer Dizzie de son emprise.

après, une fois dans l'épave du galion. Là, on évite les requins pour se retrouver nez à nez avec les fantômes des anciens marins du navire... Chaude ambiance ! Vous êtes **toujours vivant** ? Bon, alors attendez, ne partez pas tout de suite : il reste encore quelques trucs sympa. La montagne de neige, par exemple, qu'il faut passer pour finir dans un level du genre ruines mayas, version moderne ! Mais c'est bien l'enfer avant d'y parvenir et il faut avoir pas mal de temps libre parce que cela ne se finit pas en cinq petites minutes... Heureusement qu'il y a une véritable **sauvegarde** ! En fait, c'est pas une sauvegarde, mais c'est tout comme, étant donné qu'il y a un code différent pour chaque level. Quand

SOUS LES PAVÉS, LES SECRETS !



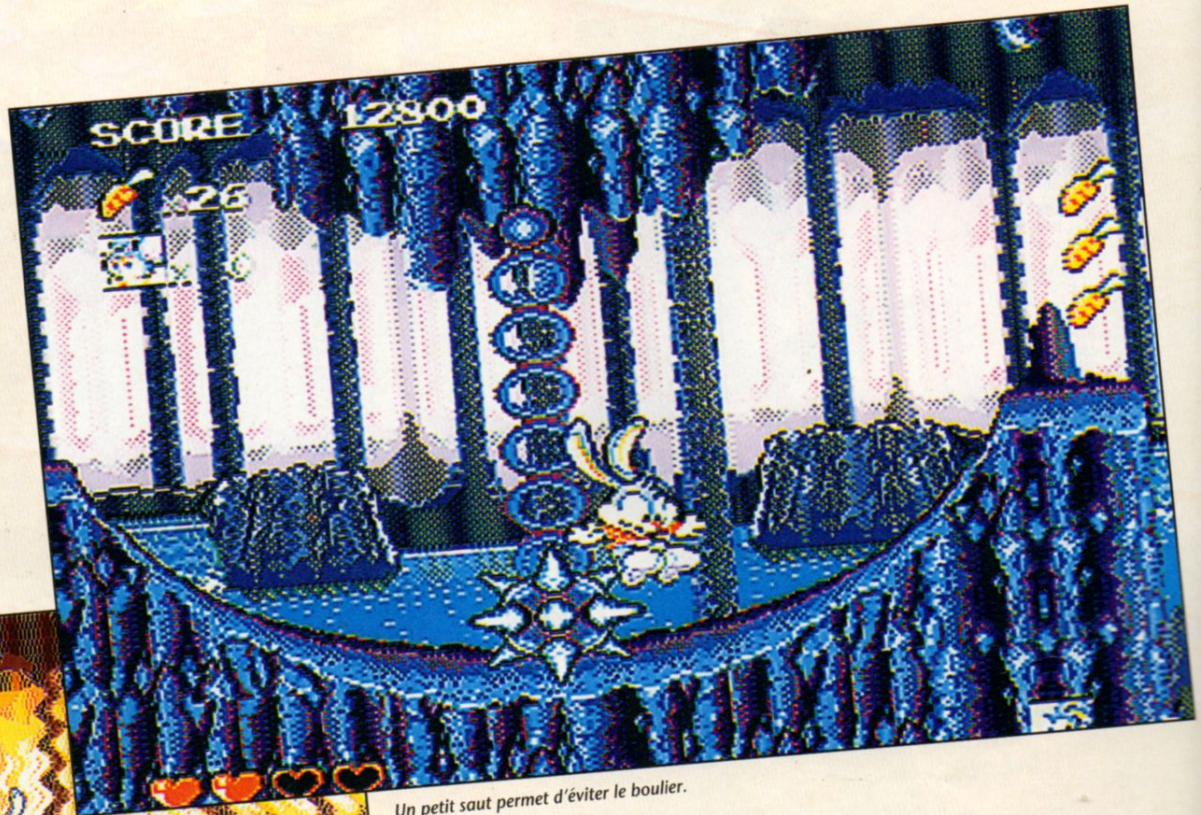
On trouve plein de petites salles secrètes dans Tiny Toon. Ainsi, dans celle-ci, il faut se laissez couler dans le torrent de boue pour découvrir l'entrée du passage. On gagne une vie gratos.

vous perdez, le jeu vous donne le code du dernier level que vous avez complété.

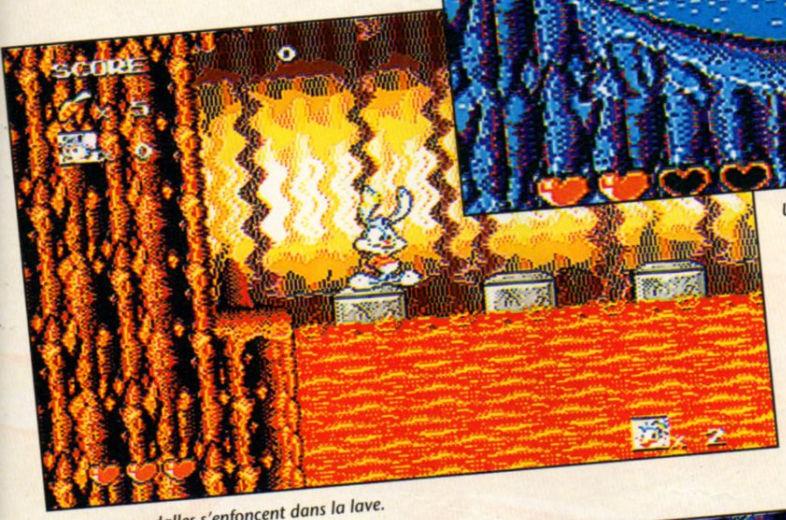
C'EST TOUT TOONS !

Non seulement ce jeu est gigantesque, mais en plus il est incroyablement **jouable**. J'émettrai juste un petit reproche, mais vraiment pour chipoter : je trouve que le saut est trop rapide, pas assez coulé. Par contre, je suis un peu moins indulgent sur la gestion des collisions : elles ne sont pas toujours précises. Parfois, on tombe sur la tête d'un ennemi et le jeu considère cela comme un impact à notre désavantage. Malgré tout, ça n'empêche pas le jeu d'être **excellent**, de proposer des graphismes comme il y en a peu sur cette machine et d'offrir une bande sonore bien au-dessus de ce qui se fait habituellement. En tout cas, j'vais vous dire : ce Tiny Toon sur Megadrive m'a bien plus éclaté que Sonic 1 et 2 réunis... Bref, une cartouche à classer au chapitre des jeux absolument indispensables ! ■

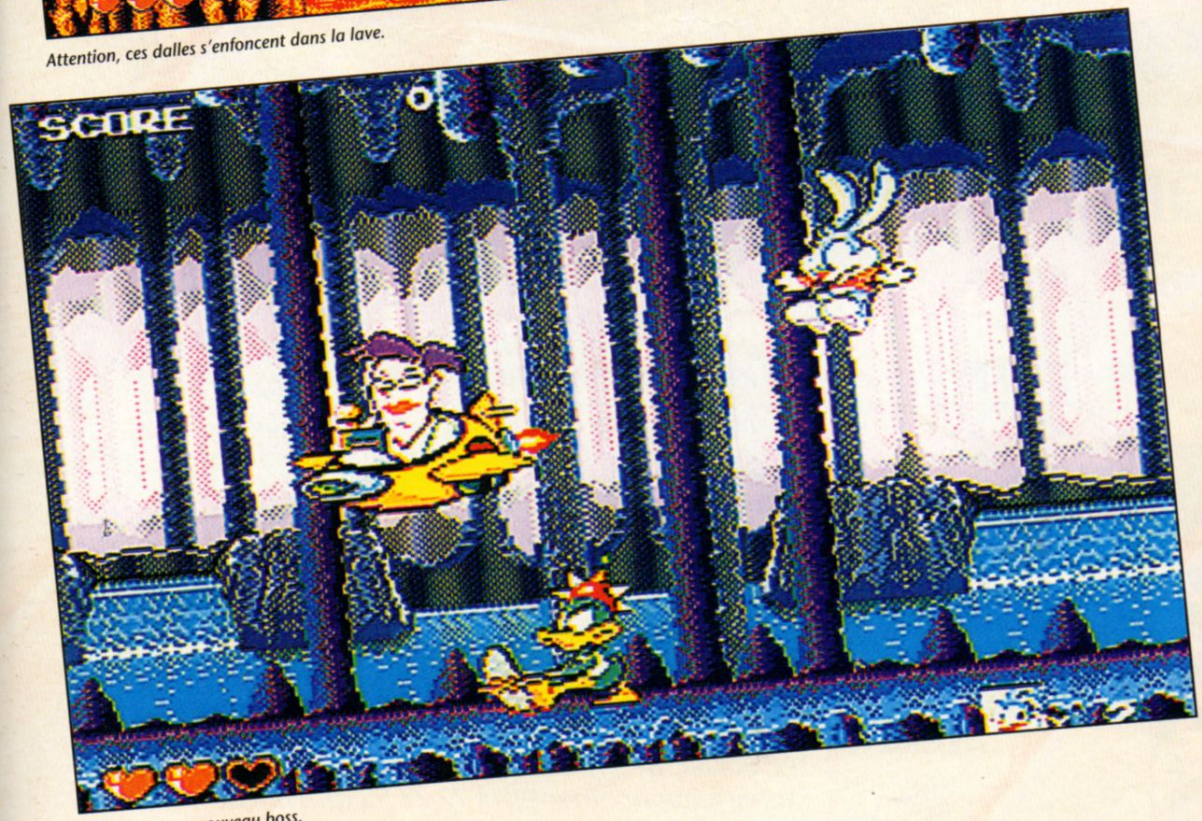
Crevette Toon.



Un petit saut permet d'éviter le boulier.



Attention, ces dalles s'enfoncent dans la lave.



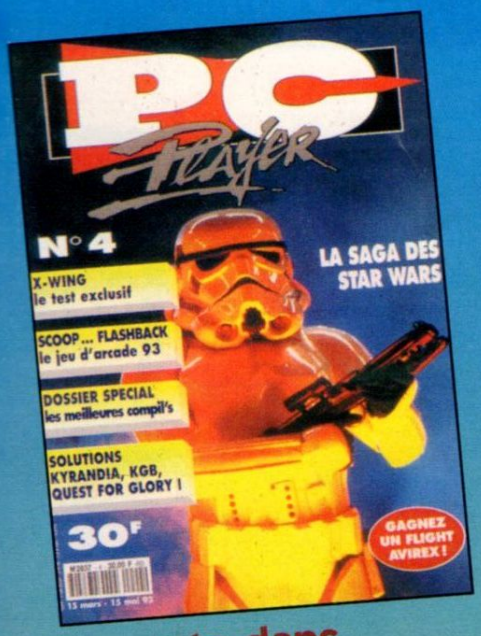
On retrouve un nouveau boss.

97%

TINY TOON

- MEGADRIVE
- Genre : plate-forme
- Graphisme : 95 %
- Animation : 90 %
- Son : 94 %
- Jouabilité : 86 %
- Difficulté : 90 %
- Durée de vie : 88 %
- Player fun : 95 %

A B C D E F



En vente dans tous les kiosques

PC Player

Le meilleur des jeux PC

LES BANDES ANNONCES

LES SOLUTIONS

LES TESTS DE JEUX

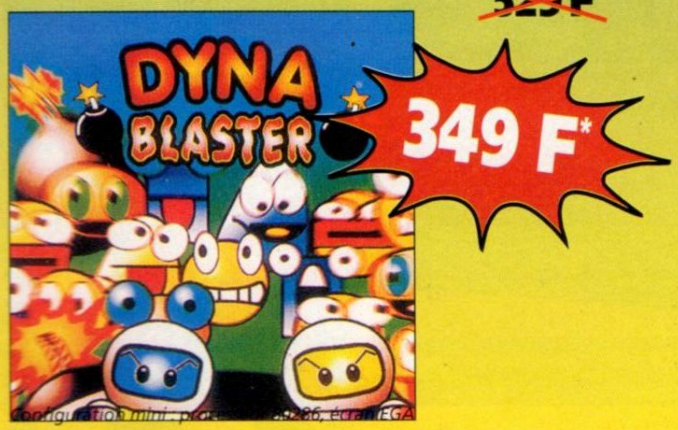
CE MOIS-CI, OFFRE EXCEPTIONNELLE D'ABONNEMENT !

L'abonnement à PC Player (6 numéros) **180 F**

+

le jeu Dyna Blaster **349 F**

~~529 F~~



** Offre valable jusqu'au 30 avril 1993*
Tarif étranger : 448 F

- ❑ *Je souhaite m'abonner à PC Player et profiter de l'offre spéciale Dyna Blaster au prix de 349 F (tarif étranger : 448 F)*
- ❑ *Je m'abonne à PC Player au prix de 150 F au lieu de 180 F (tarif étranger : 249 F)*

Nom : .....
Prénom : .....
Adresse : .....
.....
Code postal : .....
Ville : .....

Je joins un chèque de ..... F à l'ordre de MSE et je l'envoie à :
PC Player, BP 11, 60940 Monceaux.
Service abonnement : 44 72 77 55 (province)

Signature (des parents pour les mineurs) :

PO 30

PLAYER ONE
EXCEPTIONNEL CE MOIS-CI :
Je m'abonne !
1 an = 11 numéros
280F* au lieu de 308F
CD 2 titres
Ambassadors of Funk featuring M.C. Mario
SUPER MARIO LAND
LE PREMIER MAGAZINE DES CONSOLES DE JEUX VIDEO
N°27
N°28
N°29
ZELDA III
A LINK TO THE PAST
ANNONCES
+ 2 cadeaux
LE CD MARIO
GRATUIT POUR LES 200 PREMIÈRES RÉPONSES*
* le cachet de la poste faisant foi.
Exclusivement réservés aux abonnés :
- le marqueur triangle Fluo Player One
et le pin's Sam Player
* Tarif pour la France
Tarif étranger : 379F
Bon à découper et à renvoyer à : Player One - BP 11 - 60940 MONCEAUX
Les cadeaux vous parviendront par envoi séparé. Délai d'expédition : 4 semaines.
BULLETIN D'ABONNEMENT - Service abonnement : 44 72 77 55 (province)
❑ OUI, je m'abonne à Player One
pour 1 an au prix de 280F (tarif étranger : 379 F).
Je recevrais 11 numéros + 2 cadeaux : le pin's
SAM PLAYER et le marqueur PLAYER ONE
❑ J'en profite pour commander une reliure Player One
au prix de 80F + 20F de frais d'envoi par reliure.
Je joins un chèque de .....F à l'ordre de M.S.E.
Nom : .....
Prénom : .....
Adresse : .....
Code Postal : ..... Ville : .....
Date de naissance : .....
Console(s) : .....
Signature* :
(* des parents pour les mineurs)

Décidément, les Belmont sont marqués par le destin. Le vampiresque Dracula semble prendre un malin plaisir à les persécuter. Bah ! tu peux bien retrousser tes babines, manant, tu souriras moins avec un pieu planté dans le cœur...

Dans le premier Castlevania, **Christopher Belmont** était parti à l'assaut du château du comte transylvanien. Là, il avait dû l'affronter dans un ultime combat, sanglant et sans pitié, dont il était sorti vainqueur. Cependant, utilisant ses pouvoirs maléfiques, **Dracula** s'était transformé en un être de brume insaisissable. Depuis, il attend son heure pour se venger.

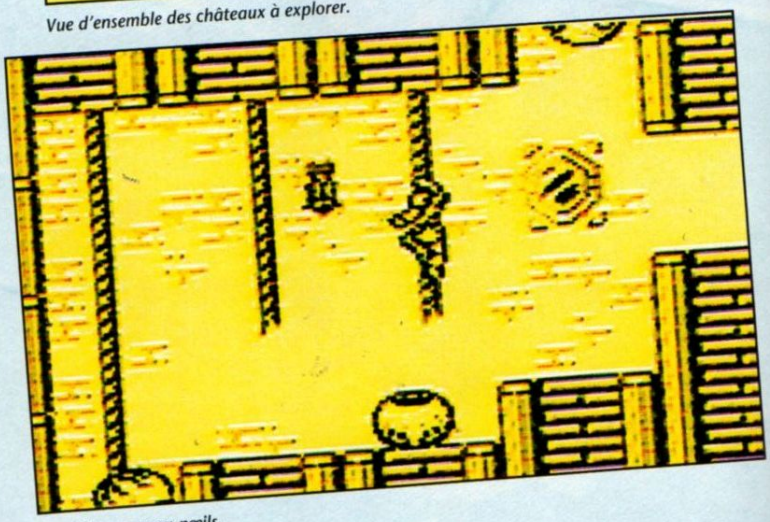
Quelque temps après cette aventure, histoire d'avoir enfin des préoccupations plus paternelles, Christopher a un fils : **Soleiyu**. Après une enfance sans anicroche, il **disparaît** le jour de ses quinze ans. Bien sûr, Dracula est derrière tout ça. Il transforme le fils prodigue en démon et se terre au centre d'un repaire constitué de plusieurs châteaux. Et devinez quoi... C'est Christopher qui part de nouveau, **fouet à la main**, à l'assaut des forteresses du diabolique vampire pour le renvoyer au fin fond des limbes qu'il n'aurait jamais dû quitter. La vie est un éternel recommencement.

AU DÉBUT ÉTAIT LE COMMENCEMENT...

Comme je l'ai déjà dit plus haut, Christopher doit traverser plusieurs châteaux avant d'arriver devant celui de **Drakucu** (pour les intimes). C'est qu'il se protège bien, le bougre ! Il a déjà pris une rouste une fois, alors maintenant il prend ses précautions.

Les gigantesques demeures vous réservent toujours, à peu de chose près, le même genre de **désagréable** surprise. Des « pas beaux » viennent vous harceler chaque fois que vous faites un pas et les décors dans lesquels vous

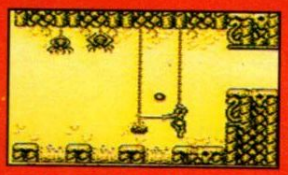
Vue d'ensemble des châteaux à explorer.



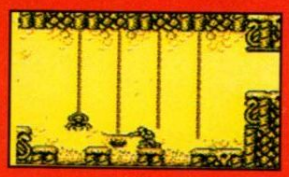
Attention aux neu-nœils.

PETITES Z'ASTUCES

Pour passer les araignées, agissez méthodiquement...



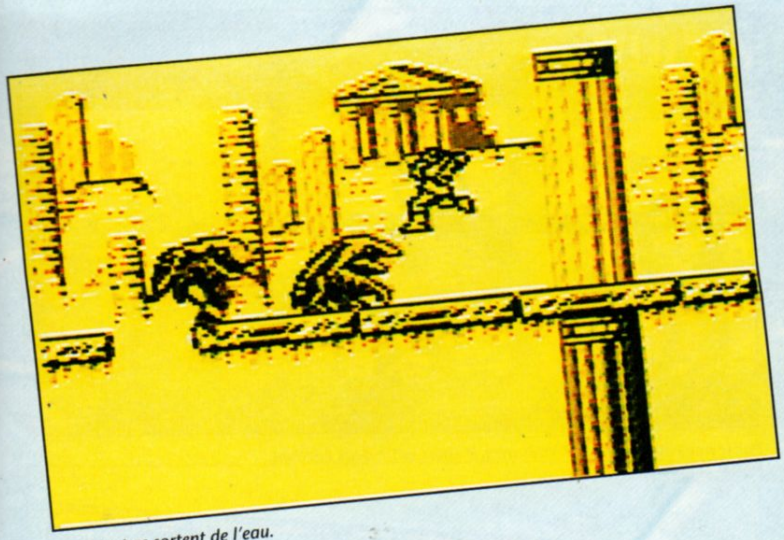
... essayez de les killer lorsqu'elles sont le plus bas possible...



... et ainsi jusqu'à l'élimination des quatre arachnides.

Si vous aviez, ici, l'intention de sauter (z'avez vu les pointes, en haut ?)...

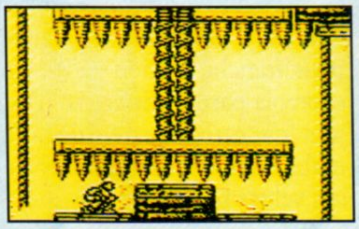
... abondonnez cette (mauvaise) idée. Il suffit de marcher.



Les monstres sortent de l'eau.

vous déplacez sont évidemment là pour vous faire chuter bien malencontreusement, avant que vous agonisiez dans d'horribles souffrances ! Prudence, donc.

Les ennemis que vous rencontrez durant le jeu s'avèrent, en fin de compte, **peu variés**. À peine plus d'une dizaine de monstres différents, c'est tout. Parmi les plus dangereux, signalons le



Voici ce qu'on pourrait appeler un peigne géant.

Punaguchi (tiens, c'est bien un jeu japonais). Immobile. Affublé d'une énorme tête, sans corps, il a la faculté de « dégurgiter » d'énormes projectiles qui rebondissent sur les murs. Le **Zeldo** a, pour sa part, trouvé dans le boomerang son instrument de chasse

Les grenouilles qui sortent des trous dans le mur sont extrêmement vicieuses.

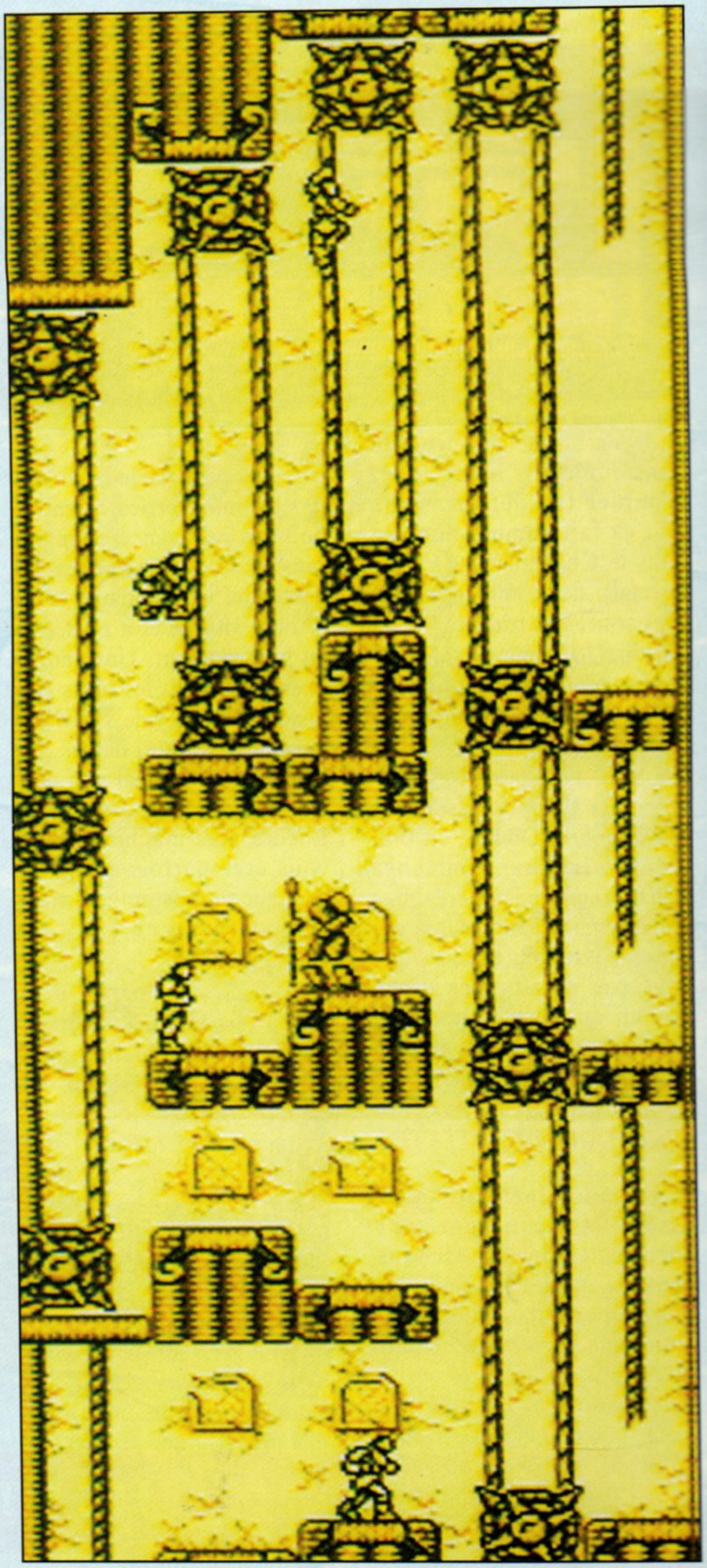
favori. Enfin, les nombreuses chauves-souris accrochées au plafond semblent **inoffensives** mais attendent que vous vous approchiez un peu pour vous tomber dessus. Vicieuses les « bat-bêbêtes ».

CHACUN LE SIEN

À chaque château son **boss**. À la fin du château Roc, vous aurez l'immense avantage et l'insigne honneur de rencontrer le **monstre de Fer**. Notez que les noms des châteaux n'ont qu'un vague rapport avec leur boss et n'ont vraiment **rien à voir** avec les ennemis ou les décors. Pour

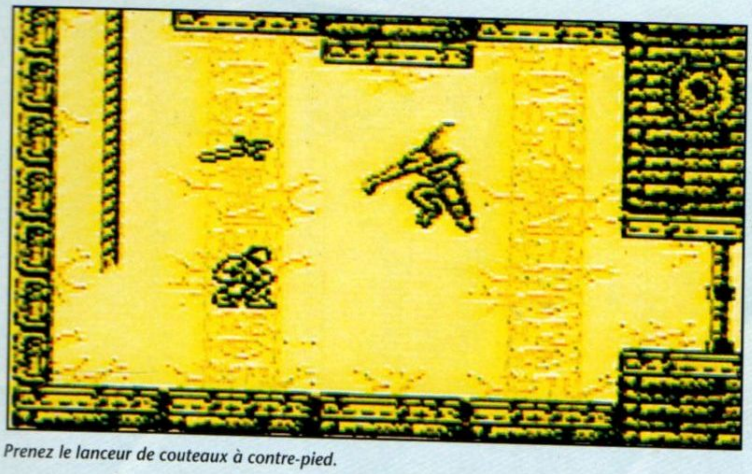
Les blocs s'effritent, alors veillez à ne pas rester dessus trop longtemps.

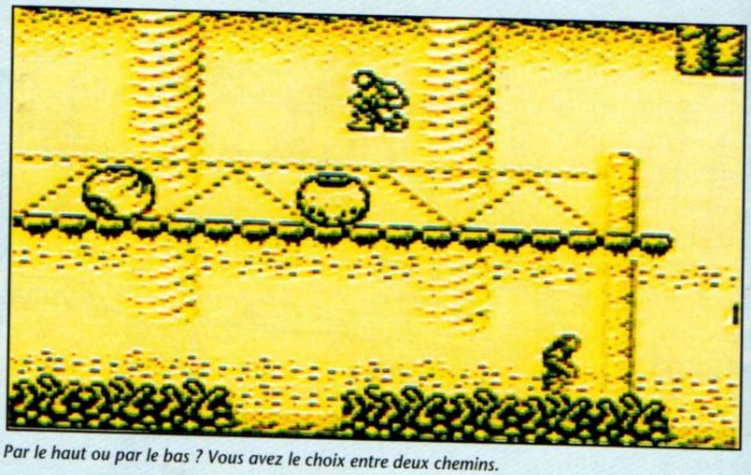
en revenir au monstre de Fer, il porte une lourde armure. Plus lent que lui, tu meurs. Méfiez-vous, quand il l'enlève, il est bien plus agile et rapide que prévu. Dans le Château-cristal, vous ferez la connaissance d'**Ombre mortelle**, un sorcier doué du pouvoir de téléportation et capable d'invoquer la foudre. Ensuite, à



Voici un endroit où vous devrez faire preuve de « bon sens ». En effet, les cordes auxquelles vous vous accrochez, et qui sont posées sur des poulies, défilent dans un sens puis dans un autre. Ayez le bon timing.

l'intérieur du Château-plante vous affronterez **Momie diabolique**, une entité très inquiétante possédant deux têtes... de mort. Attention, c'est de loin le monstre le plus menaçant du lot. Enfin, le Château-nuage renferme les


Prenez le lanceur de couteaux à contre-pied.

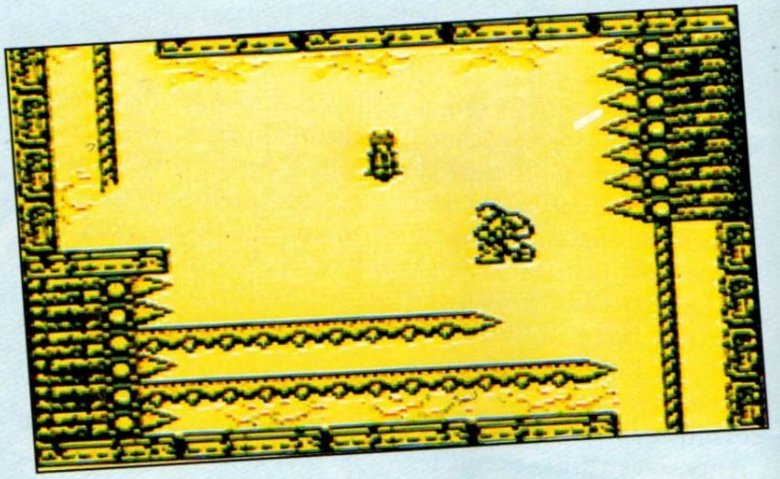

Par le haut ou par le bas ? Vous avez le choix entre deux chemins.

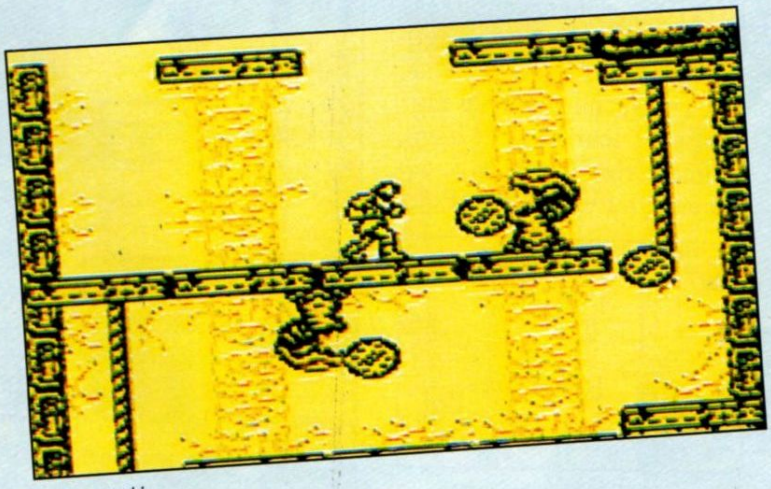
boss jumeaux **Kumulo et Nimbler** (en déformant un peu ça fait cumulo-nimbus, dans le Château-nuage, c'est normal), deux immenses statues armées de tridents.

Une fois ces quatre engeances démoniaques défaites, vous accédez enfin à l'**ultime** château : celui de Dracula. Là, les choses vont se corser pour le grisonnant Christopher. Divisée en plusieurs **niveaux**, l'immense bâtisse renferme des créatures extrêmement dangereuses qui feront passer toutes celles que vous avez dû affronter jusque là pour du menu fretin. Mais courage, le bout du tunnel n'est plus très loin.

C'EST QUI L'ARCHITECTE ?

Je ne le répéterai jamais assez. La façon dont sont agencés les **décors** est sans conteste un des éléments les plus importants du jeu. Nul doute que vous pesterez plus d'une fois contre les esprits pervers qui ont imaginé des passages aussi **vicieux**. Imaginez un mur vertical garni de pointes qui avance et recule sans cesse... vous obligeant à descendre le long d'une corde à toute vitesse et à en sauter au bon moment. Une remarque en passant, les blocs suspendus dans le vide **s'effritent** lorsque vous restez dessus trop longtemps ! Pas mal non plus, les plafonds qui s'écroulent. Encore plus **machiavélique**, vous êtes parfois obligé de compter sur vos propres ennemis pour vous en sortir. Le passage où Christopher se sert des fils d'une toile d'araignée pour franchir le vide en est un exemple parfait. Enfin, ce n'est pas ça qui me décidera à embrasser les mandibules de ces velues bestioles !


Hop !


Des Punaguchi.

ENCORE UN BEAU CARTON POUR LES BELMONT

Décidément, quelle que soit la console sur laquelle ils sont adaptés, les Belmont s'en sortent avec les **honneurs**.

LES STREUMS

Monstre de fer.

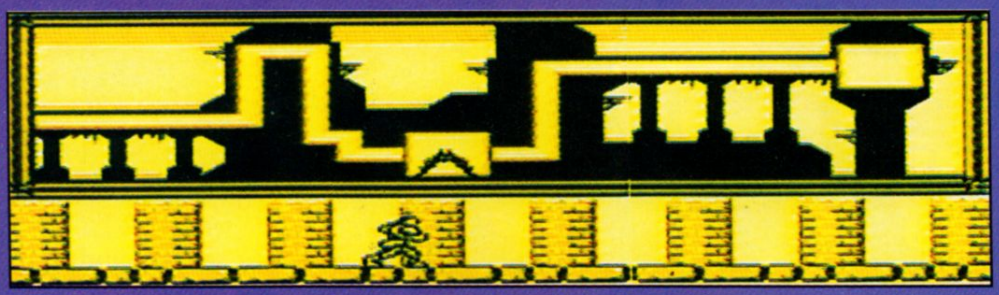
Ombre mortelle.

Kumulo et Nimbler.

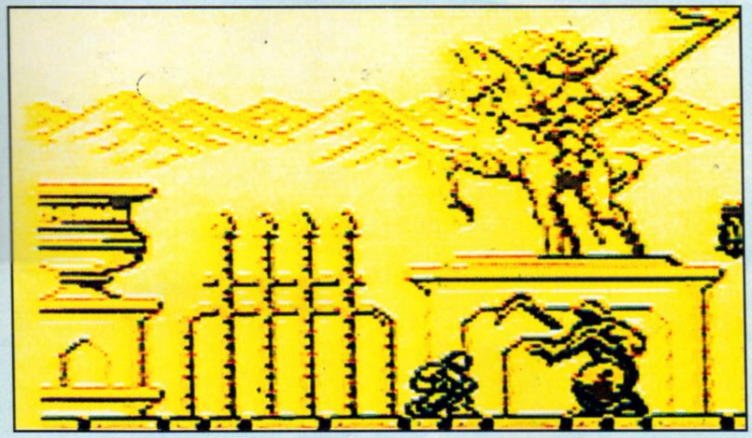
Momie diabolique.

L'immense dragon dans le château de Dracula.

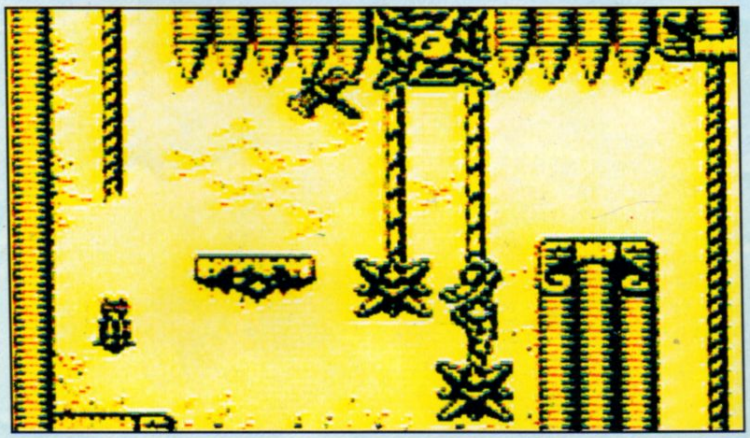
L'ULTIME CHÂTEAU



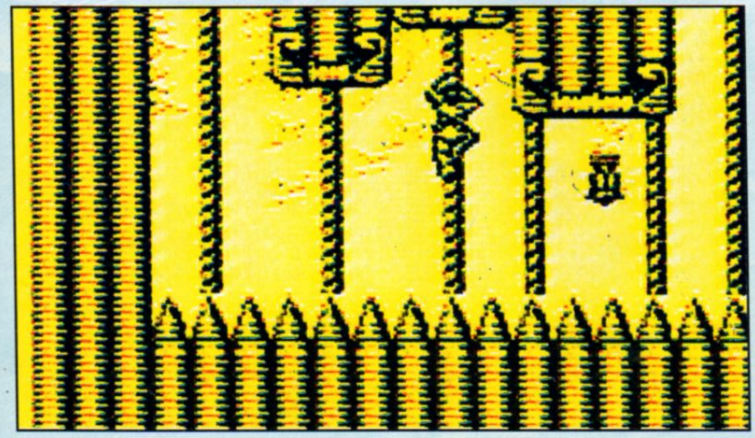
Le château de Drakucu, qui apparaît après que vous vous êtes débarrassé des quatre premiers boss, est constitué de deux niveaux. Courage, la fin est proche !



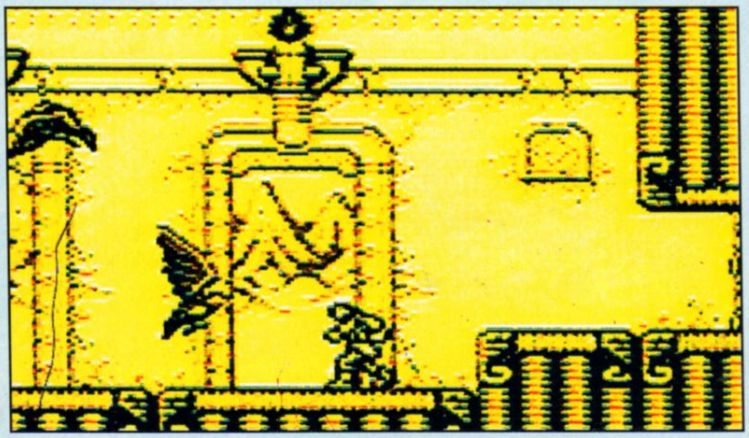
Les graphismes sont assez fabuleux, non ?



Les cordes font contrepoids.



Passage délicat. Faites vite !



Les faucons fondent sur votre chef.

Dans la série : « J'y peux rien, à chaque fois que je me pointe, j'ai du succès », les Castlevania se distinguent avec un brio étonnant. Vous pouvez certes me rétorquer que c'est pourtant toujours la même chose. Et vous aurez raison. Mais si c'est invariablement le même **principe**, c'est également à chaque fois aussi bien **réussi**. Alors pourquoi se plaindre ? Une parfaite **jouabilité** et une **difficulté** particulièrement bien dosée sont les principales qualités de cette version Game Boy. Deux éléments primordiaux pour un jeu sur portable. Et puis, de toute façon, rien n'est vraiment en reste dans ce jeu qui dégage un indéniable air de qualité. Ah ! j'allais oublier de vous parler des musiques. Elles sont tout simplement **fabuleuses** malgré les modestes capacités sonores de la portable de Nintendo. Le seul véritable reproche que l'on puisse faire à Castlevania II concerne le relatif **manque** de variété des adversaires. À part ça, il n'y a rien à dire. Si tous les jeux pouvaient présenter aussi peu de défauts pour autant de qualités... ■

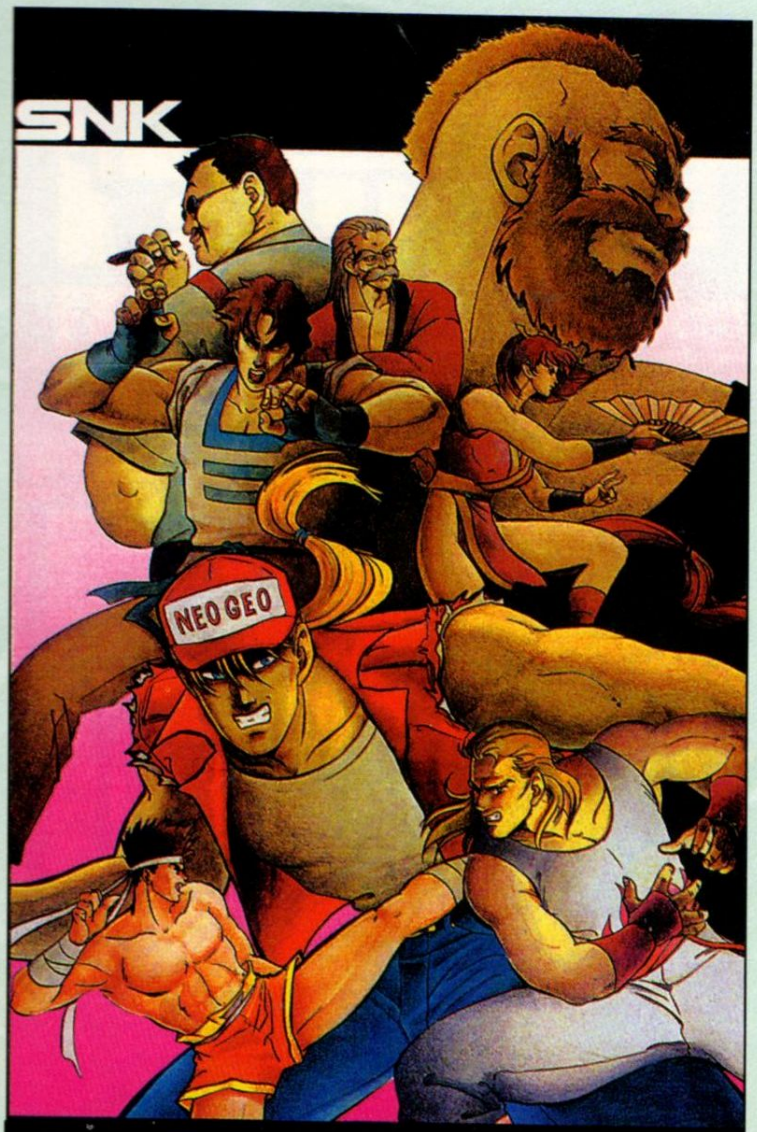
Chris s'avale les Drakucu par boîte complète de deux au petit déjeuner.

91%

CASTLEVANIA II

- GAME BOY
- Genre : plate-forme
- Graphisme : 93 %
- Animation : 89 %
- Son : 95 %
- Jouabilité : 94 %
- Difficulté : 79 %
- Durée de vie : 75 %
- Player fun : 88 %

A B C D E F



FATAL FURY 2

Attention, ouvrez grand les yeux, un nouveau jeu de baston débarque sur Neo Geo. Et ce n'est pas n'importe quel jeu. Assouplissez vos phalanges, il va falloir jouer des poings...

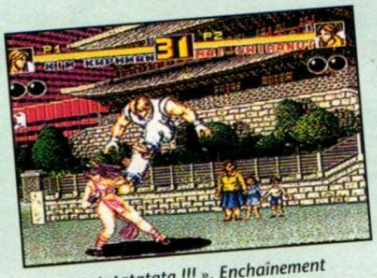
Ça y est, une nouvelle génération de cartouches vient de faire son apparition : j'ai nommé les cartouches de plus de **100 mégabits** ! Évidemment, pour le moment, on ne trouve celles-ci que sur la console de SNK et, après **Art of Fighting** (que j'avais noté 77 %, au grand dam de certains de mes amis qui ne me l'ont toujours pas pardonné. C'est vrai que j'aurais pu lui mettre un petit peu plus. Mea culpa !), voici le jeu que de nombreuses personnes se plaisent aujourd'hui à appeler le « second 100 mégas choc ». J'ai nommé : **Fatal Fury 2**. On va voir ce qu'on va voir...

Des paravents vous cachent la vue. Passez au travers pour y voir plus clair.

TERRY, ANDY, JOE ET LES AUTRES

Après une présentation courte mais fabuleusement réussie, vous accédez aux premiers **menus d'options**. Rien d'extraordinaire à ce niveau-là. Vous avez la possibilité, comme toujours, de jouer contre un ami ou bien de participer au tournoi. Classique. Par contre, détail qui a son importance, vous ne pouvez plus jouer à deux ensemble contre l'ordinateur. Mauvais point ça. Allez, hop ! 10 % en moins sur la note. Non, je plaisante. Mais c'est **dommage** quand même. Vous ne trouvez pas ? Ça, au moins, c'était vraiment original.

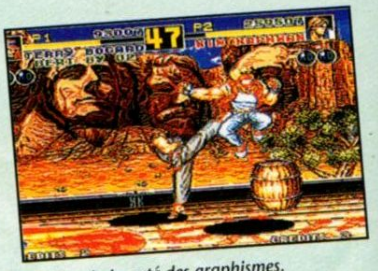
Ce nouvel épisode voit réapparaître les **trois héros** principaux du premier volet : Terry « Sam Player » Bogard, son frangin Andy et Joe Higashi. Mais ils ne sont pas seuls. Regardez l'encadré « Présentation des **personnages** » pour plus de précisions. Je peux vous assurer qu'avec tout ce beau monde réunit, les frittages à venir vont se révéler méchamment musclés. Ce à quoi je vous répondrai que c'est vraiment le moins que l'on puisse dire.



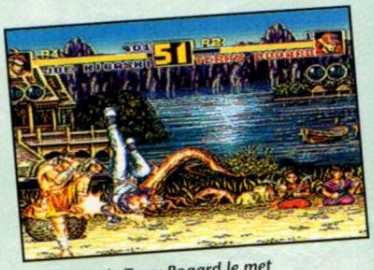
« Ah tatatatatatata !!! ». Enchaînement de coups de pied sur la pauvre Mai.

DÉBAUCHE DE SONS ET DE COULEURS

Dans le monde de la Neo Geo, tout a été fait pour le plaisir des yeux et des oreilles. Ça a toujours été le cas, c'est vrai, mais cette fois, ça l'est plus encore. Une chose est sûre, en jouant à Fatal Fury 2, vous allez en prendre plein la tête. Les **décors** qui scrollent sur plusieurs plans sont somptueux ! Vous n'avez qu'à regarder les photos pour en être persuadé. Quant aux **musiques**, loin d'être en reste, elles émerveilleront vos tympans. Bref, au niveau de l'esthétisme, ça en jette. Pas de problème de ce côté.

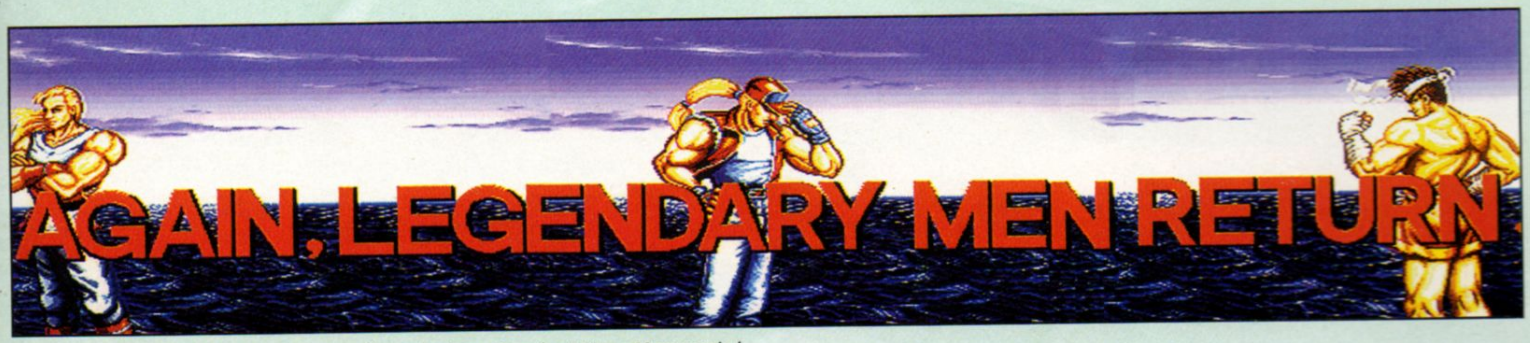


Admirez la beauté des graphismes.



L'attaque de Terry Bogard le met sens dessus dessous.

Les **combats**, eux, se déroulent de la façon la plus simple et la plus meurtrière qui soit. Chaque personnage dispose d'une panoplie conséquente de coups (qu'il ne faut pas être avare de distribuer), et de certaines **attaques spéciales**. En ce qui concerne ces dernières, il faut signaler qu'il y en a une qui est « cachée ». Je m'explique. La notice vous indique les trois ou quatre



Si vous pouviez entendre la musique et la voix digit qui anime cette présentation... Mamma mia !

attaques spéciales dont dispose votre perso, mais il y en a une qui n'est pas révélée. Et bien souvent, c'est la plus mortelle. Bref, à vous de la **trouver**. Une idée qui n'est pas dénuée d'intérêt, quelque part, mais qui s'avère parfois très frustrante.

Ah ! une dernière chose. L'aire de combat n'est pas limitée à un seul plan. Comme dans Fatal Fury premier du nom, vous pouvez vous diriger vers l'**arrière du décor** puis revenir. Ainsi, les protagonistes à l'écran peuvent être vus l'un de face et l'autre de dos (mais ils ne peuvent pas se frapper). Une **particularité** que les gens de SNK ont bien fait de conserver.

DEVIENDRAIENT-ILS BONS ?

Que l'on soit ou non un partisan de la Neo Geo, on doit tout de même lui reconnaître certaines **qualités**. Il y a quelque temps encore, on pouvait reprocher aux jeux de la Rolls des consoles d'être beaux mais sans intérêt ou bien trop faciles. Seulement, plus ça va, et moins c'est le cas. Tant mieux, remarquez. Ce n'est pas moi qui m'en plaindrait. Et puis il faudrait vraiment être de mauvaise foi pour ne pas dire que Fatal Fury 2 est réussi. Une multitude de **petits détails** viennent en faire un super hit. Par exemple, on peut agir sur certains éléments du décor (un mec passe en mob et on le vire de sa bécane) et les personnages disposent également chacun d'un large panel de **mouvements** (comme avancer en restant accroupi) et d'expressions différents (mimiques, apostrophes verbales, etc.). Bref, finalement, on ne peut que regretter, comme d'habitude, que le prix des cartouches Neo Geo ne réserve celles-ci qu'à une élite fortunée... ou bien aux testeurs de jeux vidéo. Comment ? Oui, je sais, nous sommes de petits **privilégiés**. Mais croyez bien qu'en songeant à tous ceux qui n'ont pas notre chance, nous éprouvons (un peu) moins de plaisir à jouer. ■

Voilà enfin un beat them up digne de ce nom !

Chris, compatit
(et pas encore revenu).

PRÉSENTATION DES PERSONNAGES

Voilà tous les persos du jeu.

Jubei, un petit vieux judoka.

Chenzing, un petit chacal en chemise verte.

Andy Bogard, l'arme fatale.

Big Bear, catcheur de son état.

Terry Bogard, le frère de l'autre.

Mai, la pulpeuse ninja.

Joe Higashi, le taï man.

Kim, maître de Taekwondo.

89%

FATAL FURY 2

- NEO GEO
- Genre : combat
- Graphisme : 96 %
- Animation : 91 %
- Son : 95 %
- Jouabilité : 88 %
- Difficulté : 85 %
- Durée de vie : 92 %
- Player fun : 89 %

A B C D E F

LETHAL WEAPON

Riggs et Murtauck prolongent leurs exploits cinématographiques dans un jeu de plate-forme « cartoonesque ».

Comme tout le monde a dû voir au moins un des épisodes de *L'Arme Fatale*, je ne vous ferai pas l'affront d'écrire des lignes sur cette série de **films** et ses protagonistes : Riggs (alias le beau Mel), le flic taré, et Murtauck, la pub vivante pour le livret d'épargne retraite. Un **duo de choc** qui a permis aux trois *Arme Fatale* de cartonner au box-office... et qui se retrouve au centre d'un sacré bon jeu.

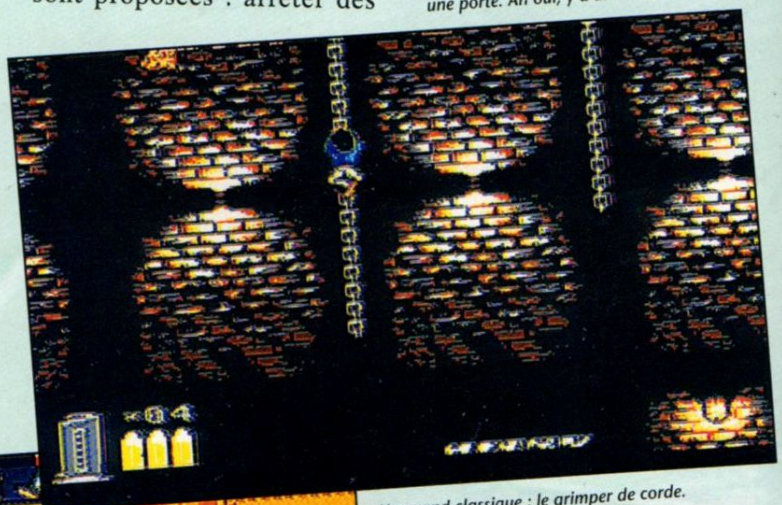
TU VEUX UNE BASTOS ?

Vu le style musclé de *L'Arme Fatale*, vous vous attendiez certainement à un beat them up bien violent. Pas du tout, Lethal Weapon est un jeu de **plate-forme** bon teint. Rassurez-vous, on n'est pas dans *Candy Neige* non plus : nos héros ne quittent pas leur Beretta et dessoudent allégrement une armada de brutes armées de lance-flammes et autres instruments de destruction du même acabit. Le mode de **choix des personnages** est un peu spécial : vous choisissez en effet au début du jeu si vous souhaitez incarner Riggs ou Murtauck. Mais par la suite, après la mort d'un personnage, vous passez automatiquement à l'autre.

MÊME PAS LE TEMPS DE FINIR MON CAFÉ

Comme on pouvait s'y attendre, les aventures de nos flics commencent au commissariat. **Quatre missions** leur sont proposées : arrêter des contrebandiers sur les docks de la ville, s'attaquer à des **terroristes** qui ont posé des bombes dans les égouts de la ville, neutraliser les terroristes réfugiés en haut d'un building, et enfin récupérer Geo Getz, retenu en otage. Ce n'est qu'après être venu à bout de ces **quatre épreuves** que la porte menant à la cinquième mission s'ouvrira.

Appuyez sur l'interrupteur pour ouvrir une porte. Ah oui, y a un croco aussi !

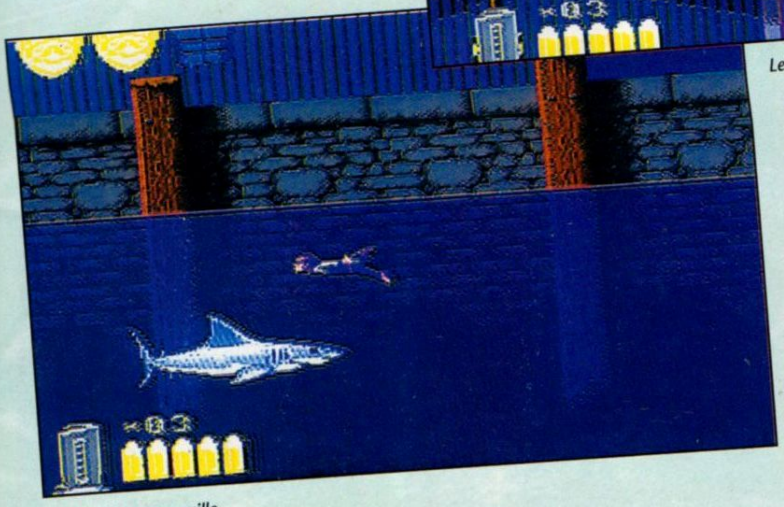


Un grand classique : le grimper de corde.

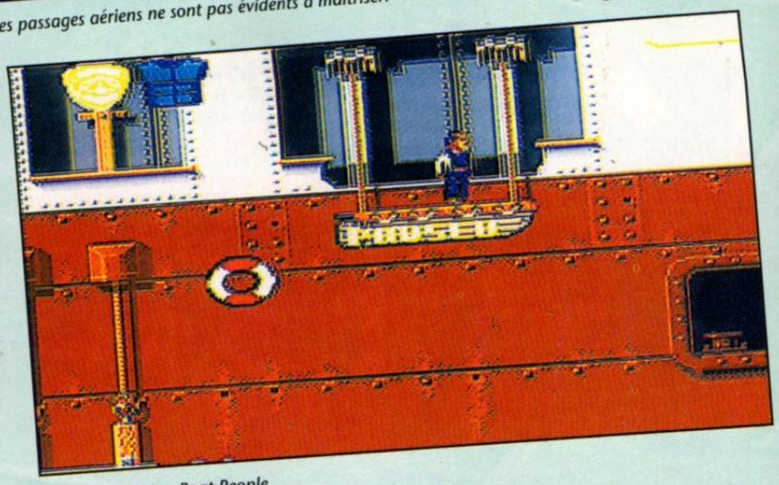
M'CASSER MA VOIX

Les premiers contacts avec Lethal Weapon ne sont pas des plus engageants. Les

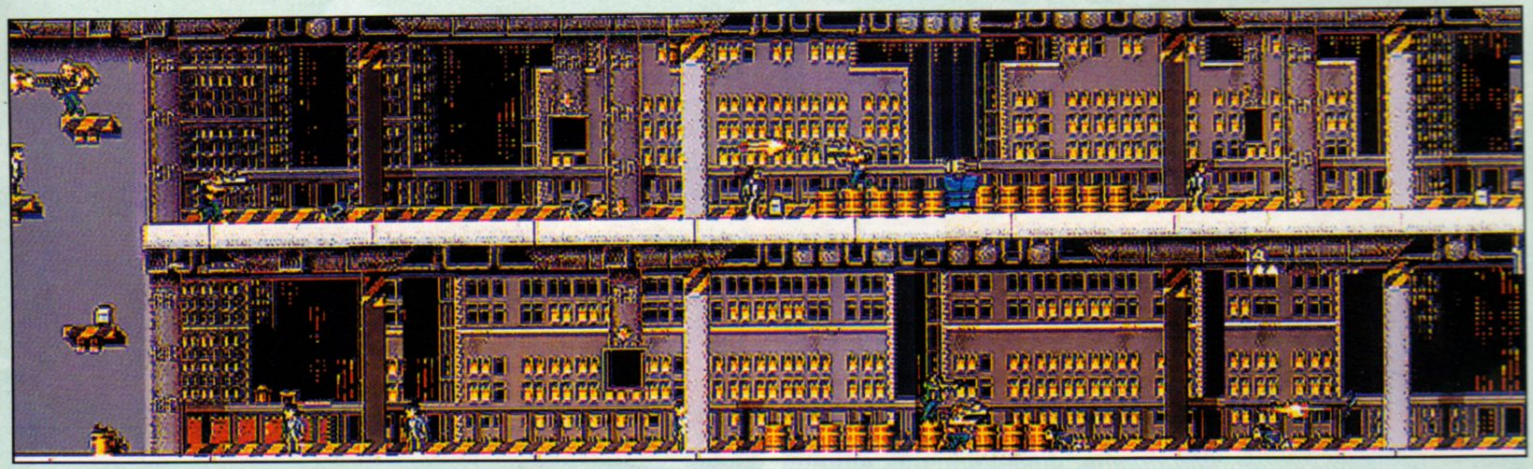
Les passages aériens ne sont pas évidents à maîtriser.



Un port bien tranquille.



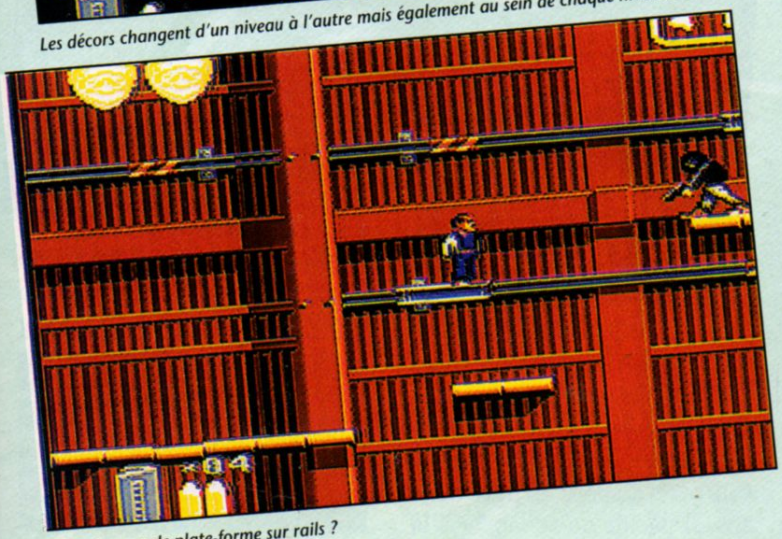
Murtauck joue au Boat People.



Le niveau 3 débute en beauté avec une petite montée au sommet d'un immeuble hanté par les terroristes. Voici les deux premiers étages. Outre les gangsters, méfiez-vous des bouches d'air qui vous font allégrement descendre trois étages d'un coup.

Les décors changent d'un niveau à l'autre mais également au sein de chaque niveau. Bien !

Méfiez-vous des porteurs de lance-flammes.



Un petit coup de plate-forme sur rails ?

Dans le commissariat, chaque porte mène à une mission.

décors sont plutôt beaux, mais les personnages ont des têtes un peu trop « cartoon » pour être crédibles. Il est passé où le Mel Gibson qu'on voit dans les photos digitalisées extraites du film ? Puis, petit à petit, s'installe un sentiment horrible : ce jeu est bon ! Ce n'est qu'au bout de quelques heures que vous apprécierez toute la **diversité** de cette cartouche : des décors hyper variés (et, par moments, vraiment superbes), des niveaux monstrueusement longs, et surtout une action toujours renouvelée. Passages d'ascenseurs, **labyrinthes**, endroits où il faut se suspendre, séquences natation, vous n'aurez pas l'occasion de vous lasser. Sans compter que l'ensemble est **jouable**, bien que certains passages s'avèrent un peu trop prise de tête à mon goût et que la présence de trois niveaux de difficulté permettra de satisfaire tout le monde, du débutant au **pro du paddle** (je peux vous garantir qu'en mode « hard », vous n'êtes pas prêt de le finir). Et si tout ça ne s'appelle pas un excellent achat pour les amateurs de jeu de plate-forme, moi, je deviens chanteur de variété. ■

Iggy qui, s'il était noir, grand et avait trente ans de plus, pourrait presque ressembler à Murtauck.

89%

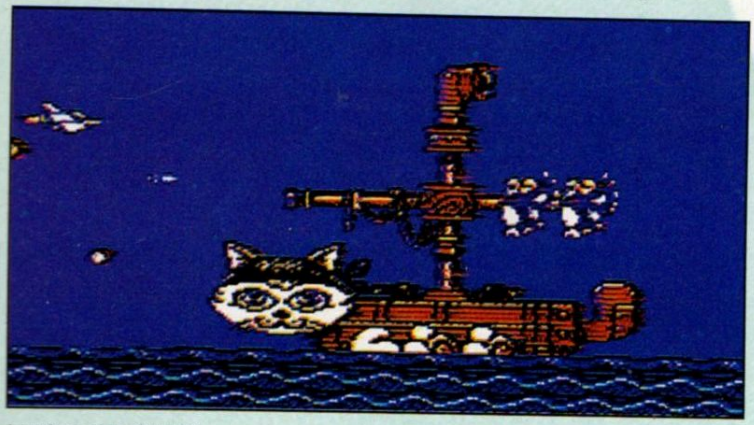
LETHAL WEAPON

- SUPER NINTENDO
- Genre : plate-forme
- Graphisme : 88 %
- Animation : 72 %
- Son : 80 %
- Jouabilité : 85 %
- Difficulté : variable
- Durée de vie : 85 %
- Player fun : 82 %

A B C D E F

Parodie : imitation burlesque d'une œuvre sérieuse. Parodius : parodie délirante des shoot'em up...

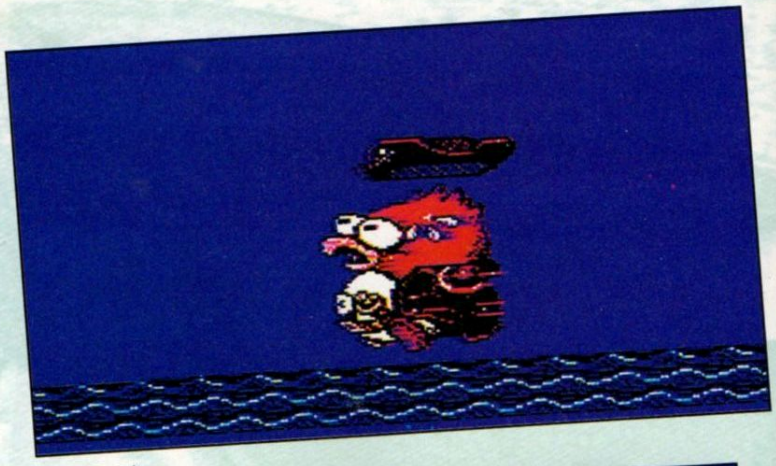
Ça y est ! Voici venir Parodius sur NES. Désormais, les trois mousquetaires de Nintendo (Game boy, NES et Super Nintendo) sont équipés de ce **jeu délirant**. Les versions 16 bits et portables sont fabuleuses et leur jouabilité ferait rougir n'importe quel... R-Type. Voyons un peu si ce shoot'em up Konami, aussi **drôle** qu'horizontal, touchera le tiercé dans l'ordre avec la version 8 bits...



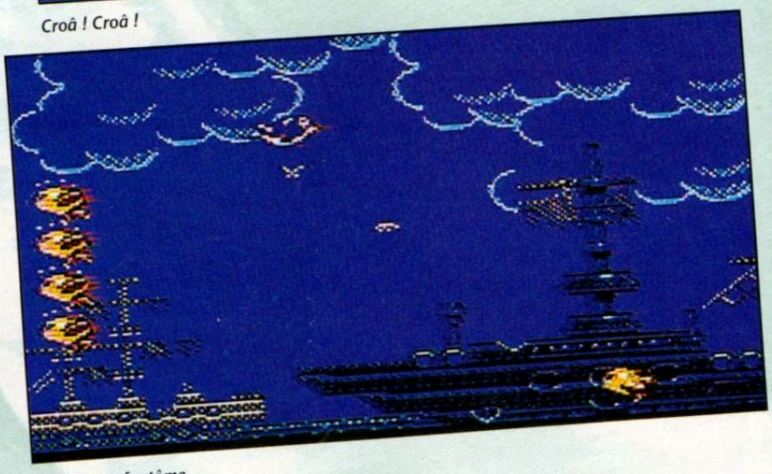
Le poisson-chat réinventé...

Y A-T-IL UN MÉDECIN DANS LA SALLE ?

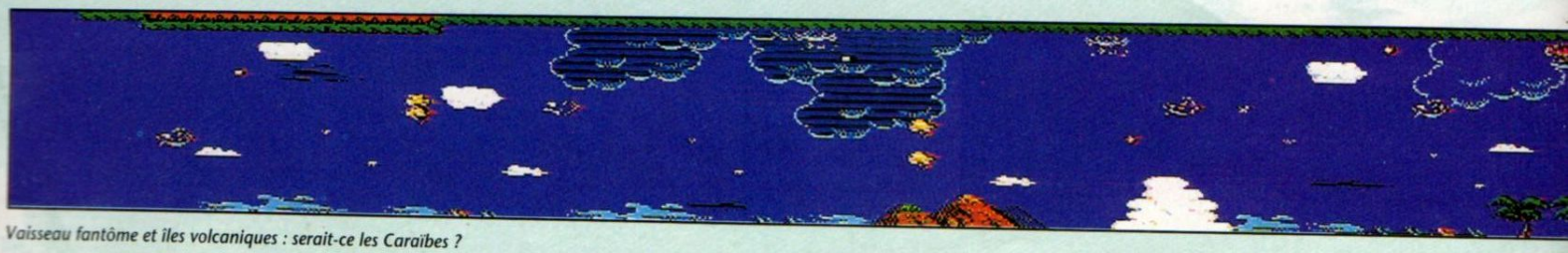
Lors de ses congés payés, M. Parodius-la-Pieuvre se rend à la campagne pour jouer au fermier. De retour, il lit le journal *Peuple de l'Univers* et tombe sur une photo du grand Octopus tenant la Terre dans ses bras. Mais surprise ! Le portrait ressemble à celui de son père disparu depuis deux ans. Il décide de se lancer à la **quête de la Vérité**. Voici texto, la petite histoire du jeu ! Pas de doute, les programmeurs de Konami doivent boire beaucoup de saké. Mais Parodius est un **shoot them up**, donc le scénario du jeu n'est pas vraiment fondamental. Qui dit shoot them up dit surtout « pétage de tête ». De ce point de vue, vous serez servi. Après avoir sélectionné votre vaisseau (en fait vous ne choisissez que **le graphisme** de l'engin, tout le reste est identique), vous pourrez entrer dans l'arène. Pour tout casser, vous bénéficierez des classiques bonus d'armes sous forme de pastilles. Les armes ainsi collectées sont : des



Croâ ! Croâ !



Le vaisseau fantôme.



Vaisseau fantôme et îles volcaniques : serait-ce les Caraïbes ?

DES VAISSEAUX COSMIQUES

Genre classique.

Genre raisin sec.

Genre batracien.

Genre pingouin.

Les perroquets ne jacasseront pas longtemps.

sphères d'énergie, des lasers puissants ainsi que des obus de bombardement.

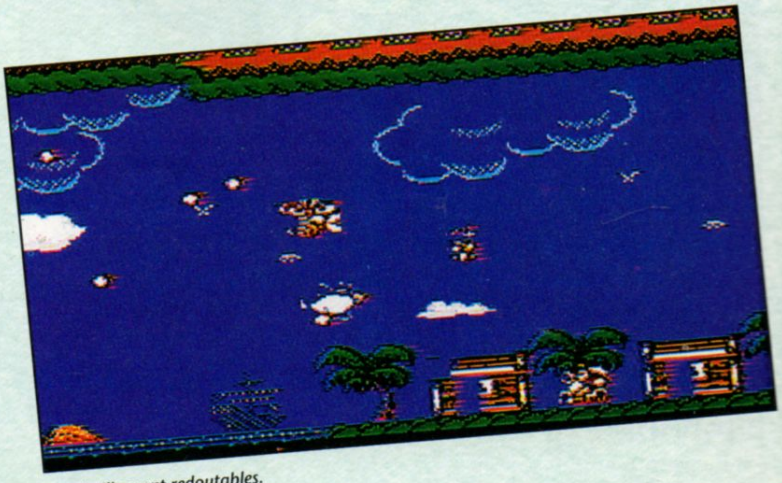
LA CAMISOLE EST FOURNIE

Les ennemis que vous allez affronter sont horribles. Vous pourrez vous acharner sans pitié sur... **les canaris**, et autres petits animaux inoffensifs qui vous attaquent ! Trêve de plaisanterie, le graphisme des ennemis est à mourir de rire. Les **boss** ressemblent à tout sauf... à des boss. Vous verrez notamment un gentil chat sous-marin, des clowns, des perroquets et même une... jeune fille déguisée en oncle Sam ! Le jeu est une version **humoristique** de Gradius. Comme quoi Konami a su s'auto-parodier avec brio. Le graphisme de la version Super Nintendo a fort bien été adapté sur la 8 bits. On peut même dire que les deux versions sont pratiquement identiques. La seule **différence** qui se remarque vraiment est dans l'habillement de la jeune fille-boss. Dans la version NES, elle porte les vêtements de l'oncle Sam et sur Super Nintendo, elle se présente en danseuse du Lido. Cherchez l'erreur...

Dans l'espace : l'attaque des seringues.

WOUAH ! LE NOMBRE DE SPRITES SUR NES !

Le graphisme de la Super Nintendo est respecté, le nombre de **sprites** affichés à l'écran l'est aussi. Enfin, les décors sont sur plusieurs plans en scrolling différentiel. Hélas ! il n'y a qu'une seule véritable différence : la **rapidité**. Si le jeu est très fluide sur Super Nintendo, ce n'est pas le cas sur la 8 bits : la NES a beau ramer comme une folle, elle n'arrive pas à suivre la musique. Pour être parfaitement clair : Parodius sur NES présente des ralentissements insupportables qui retirent une grande partie de la **jouabilité** et du plaisir. L'affichage de plusieurs sprites peut réduire la vitesse de moitié... C'est vraiment dommage, car le reste est excellent. La **musique** (qui, si elle n'est pas ralentie, s'interrompt parfois...) est d'une qualité et d'une originalité rarement atteintes sur NES. Le bilan est malgré tout négatif et l'adaptation 8 bits est plutôt passable... ■


Les abeilles sont redoutables.

Les clowns dans le niveau des bulles : c'est un des endroits où les ralentissements sont les plus importants.

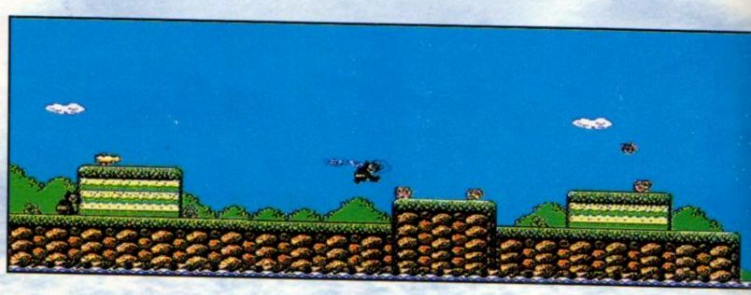
Huggly (est affiché en 25 images par seconde).

38%

PARODIUS

- NES
- Genre : shoot them up
- Graphisme : 85 %
- Animation : 25 %
- Son : 75 %
- Jouabilité : 40 %
- Difficulté : 50 %
- Durée de vie : 40 %
- Player fun : 40 %

A B C D E F



« Il a un gros kiki Felix ? »

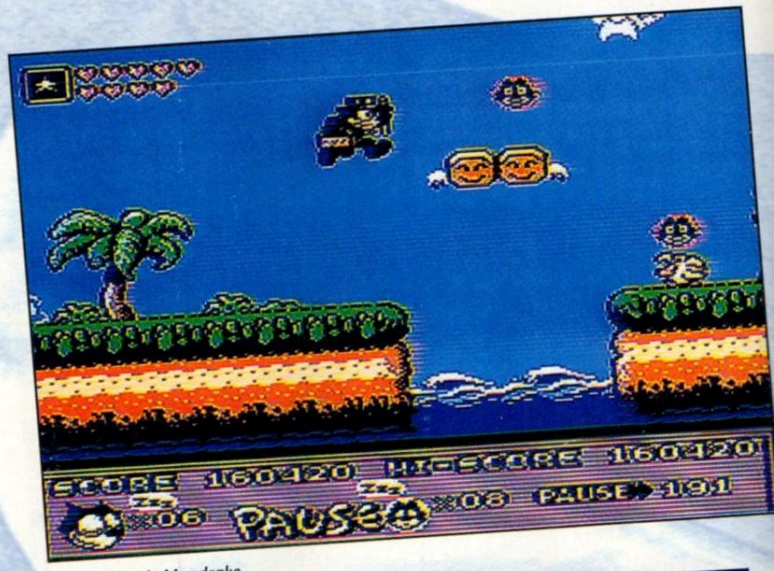
Dans la série, « Tiens, si on faisait les fonds de tiroir pour **changer un peu** de Batman 14 in Double Dragon Land 25 », voici **Felix The Cat**, un héros félin échappé des vieux dessins animés de ma grand-mère.

CHAT CARTOON

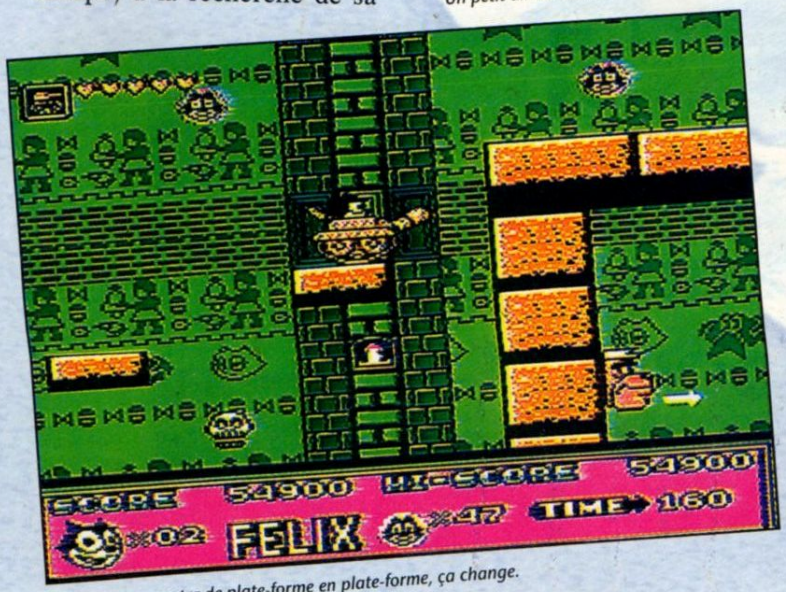
C'est marrant. Jusqu'ici, je pensais qu'un **chat** avait pour seule occupation dans la vie de ronronner bêtement dans un coin de l'appartement, en digérant paresseusement le Ronron de la veille et en pensant aux coups de griffes qu'il va coller au hamster de Chris. En tout cas, le mien est comme ça. Eh bien pas du tout. Un chat, ça se promène dans **neuf niveaux** variés, passant allégrement de la jungle aux pyramides et à l'espace intersidéral (frontière infinie vers laquelle... oh ! excusez-moi, je crois que je dérape) à la recherche de sa jolie fiancée **Kitty Kat**, kidnappée par le Professeur, son ennemi juré.

CHAT SE TRANSFORME

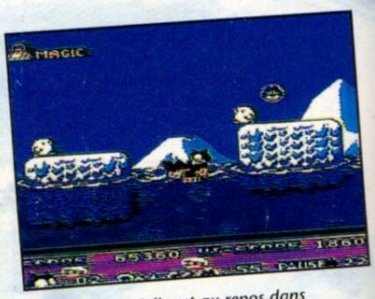
Bien entendu, comme tout héros de plate-forme qui se respecte, un chat, ça saute dans tous les sens pour avancer et ça en profite pour aligner des directs sur toutes les créatures qui se mettent en travers de son chemin. Et avec un **gant de boxe** en plus ! C'est quand même plus efficace que des griffes. Là où le fossé se creuse encore plus entre Felix et mon matou, c'est quand, en récoltant des cœurs, il gagne le pouvoir d'utiliser **la magie**. Transformé en magicien, en conducteur de sous-marin ou en pilo-



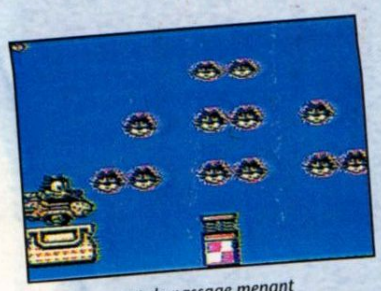
Un petit air de Mandrake.



Un tank pour sauter de plate-forme en plate-forme, ça change.

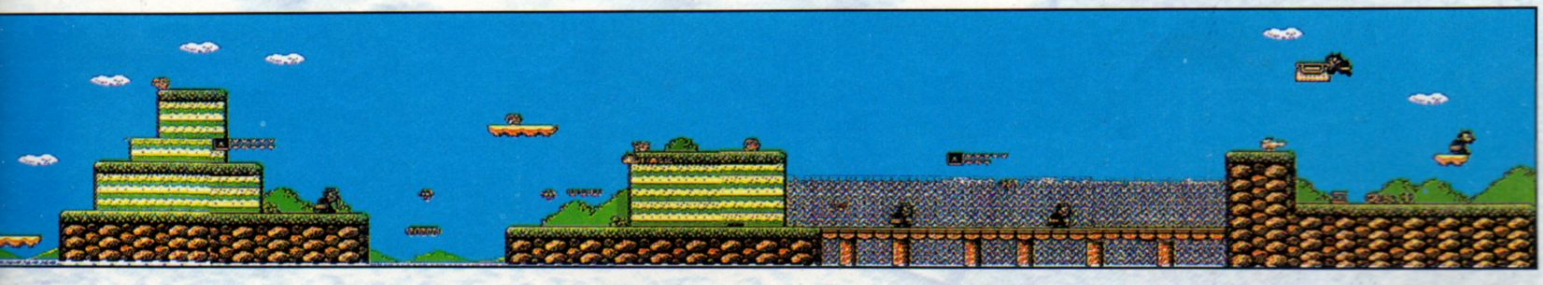


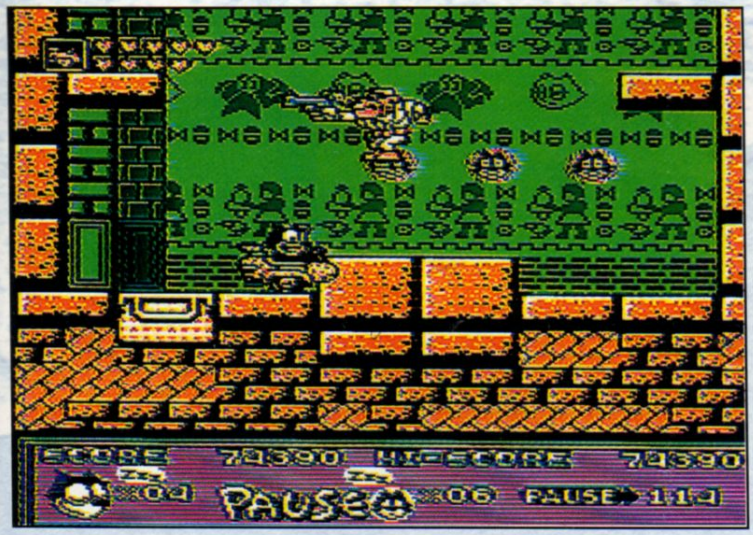
Classe : quand Felix est au repos dans son canot, il s'endort.



Les sacs servent de passage menant à des tableaux de bonus.

Un vrai commandant Cousteau, ce Felix.





Y a-t-il un pilote dans l'avion ?

te de montgolfière, il peut encaisser plusieurs coups et devenir **plus résistant** aux attaques des ennemis. Mieux vaut d'ailleurs posséder une magie maximale avant de s'attaquer aux acolytes du Professeur qui vous attendent à la fin de chaque niveau.

CHAT RAJEUNIT

Sous des dehors anodins, Felix the Cat est un sacré bon petit jeu, **mignon**, jouable, varié et bourré de bonnes idées. Si l'ambiance paraît un peu trop premier âge et un peu facile pour un joueur normal, cette cartouche dispose de tous les **atouts** pour éclater votre petit frère... et ma grand-mère, qui retrouvera pour l'occasion les souvenirs de ses plus folles années. Allez détends-toi mamie, ce n'est qu'un jeu. ■

Chat va chauffer.

Iggy a essayé de plonger son chat dans la baignoire pour le voir filer en sous-marin.

FELIX THE CAT

Le plus célèbre matou de l'histoire des cartoons est né à la fin de la Première Guerre mondiale sous la plume d'un artiste australien, Pat Sullivan. Rapidement, le minou a imposé sa dégaine et, le succès ne se faisant pas attendre, Felix a débarqué en BD en Angleterre (1921). Deux ans plus tard, ses aventures paraissent dans les pages du dimanche des quotidiens américains. Puis, en 1927, le chat rejoint les héros publiés en strips (quelques cases publiées quotidiennement comme celles de France Soir). Les planches sont signées par Sullivan mais, comme c'est la coutume, les histoires sont en fait écrites et illustrées par plusieurs artistes. Felix paraît en BD jusqu'en 1967. Entre-temps, des dizaines de DA virent le jour et permirent à Felix de conforter sa position au Panthéon des héros.

CHAT BAROUDEUR

Magicien.

Tank.

Avion à réaction.

L'un des côtés les plus rigolo de ce jeu vient de la faculté de Felix de changer de moyen de transport toutes les cinq minutes. Exemples à l'appui...

Parapluie.

Avion à hélice.

Dirigeable.

Canot pneumatique.

Dauphin.

Plongeur.

Tortue.

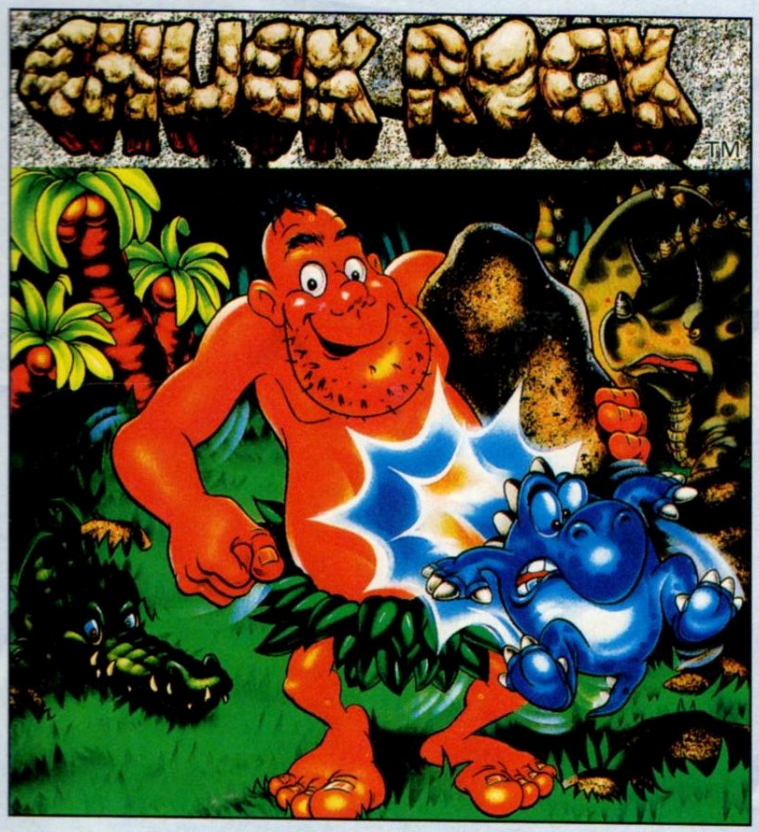
Sous-marin.

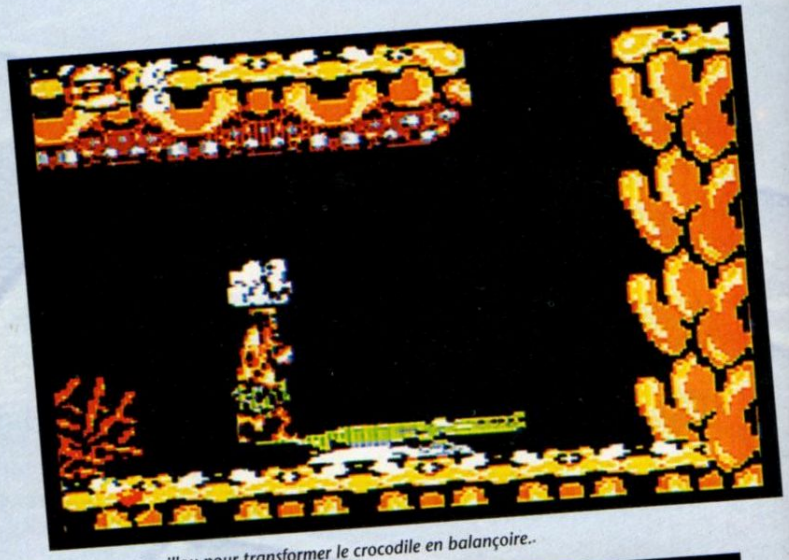
79%

FELIX THE CAT

- NES
- Genre : plate-forme
- Graphisme : 88 %
- Animation : 88 %
- Son : 84 %
- Jouabilité : 94 %
- Difficulté : 68 %
- Durée de vie : 66 %
- Player fun : 88 %

A B C D E F





Balancez un caillou pour transformer le crocodile en balançoire..

Il n'y avait pas de grève sur Air Inter à l'époque.

Chuck Rock, le héros à côté duquel Tarzan fait figure de dangereux intellectuel, débarque sur Game Gear. Hugh !

En tant que passionné de Sega, je pense qu'il est tout à fait inutile, très chères lectrices et lecteurs, de vous présenter une nouvelle fois Chuck Rock, **le préhisto pas hystérique** qui a fait la plus grande joie de tous les possesseurs de consoles Megadrive et Master System.

Notez l'air subtil du héros.

LE SABATIER-FOUCAULT DE LA PRÉHISTOIRE

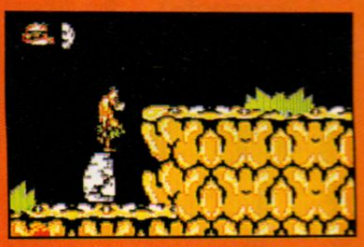
Vous connaissez tous ce héros au sourire édenté si doux et aux abdominaux si développés. Ce **pithécanthrope** (interlude culturel : le pithécanthrope est une espèce d'hommes primitifs, bien antérieure à l'homme de Neandertal. Fin de l'intermède culturel), qui se promène

Traverser un lac sur un geyser, il fait n'importe quoi pour se faire remarquer ce Chuck.

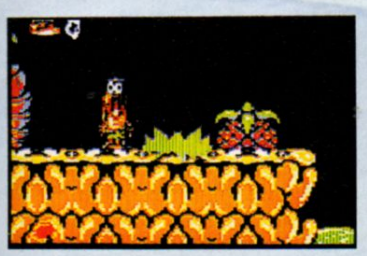
UN COUP DE BIDE ET ÇA REPART !

C'est fou les résultats que l'on peut obtenir avec un bon bide bien costaud. Faudrait que j'essaye.

AINSI NAQUIT L'INTELLIGENCE



Voici comment l'homme inventa le marchepied. Un peu de silence pour ce moment historique.



Aouille !!!

Qu'est ce qu'y m'veut le tricératops ?

dans un monde préhistorique truffé de **dangers** en tout genre : du crabe au dinosaure en passant par des extraterrestres bizarres, le règne animal entier semble décidé à le rayer de la carte. Tout ça pour **retrouver** une femelle velue (à l'époque, l'Épilady, on ne connaît pas) qu'une tribu adverse vient de kidnapper. On le comprend un peu : sans femme, qui va cuisiner le steak d'Auroch, hein ?

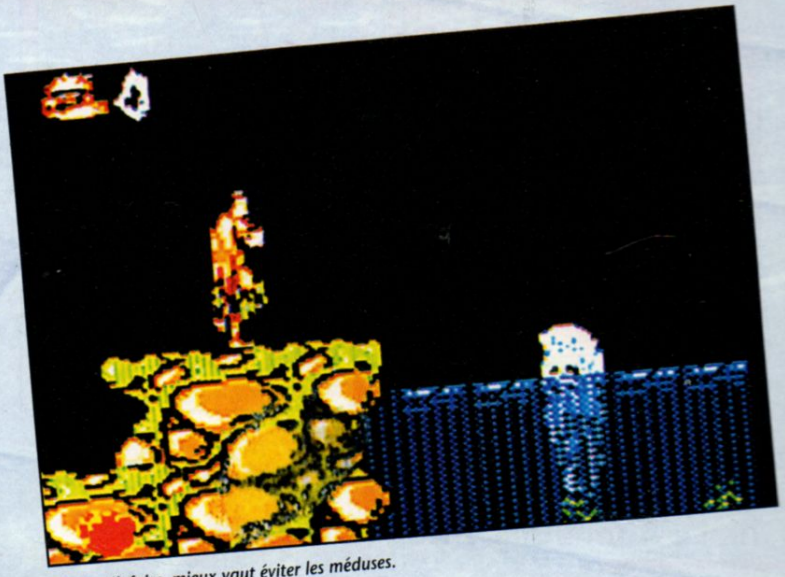
ÂGE DE PIERRE

Vous connaissez tous les moyens de **défense** de notre homme (enfin là, je m'avance peut-être un peu ; parlons plutôt d'hominidé) : ses coups de bide qui envoient valser ses ennemis, ses coups de pied sautés et surtout ses immanquables **pierres**. Chuck, avec les maigres bribes d'intelligence qui le distinguent du Wonder (pardon, du singe), utilise au mieux les cailloux qu'il ramasse. Il les lance sur ses ennemis, les utilise comme marchepied pour atteindre des plates-formes inaccessibles, les jette dans l'eau pour passer au sec, ou les écrase sur le nez d'un crocodile pour transformer la pauvre bête en balançoire. Jamais **l'âge de pierre** n'avait aussi bien mérité son nom.

OUNGAOUA !

Mais, au fait, j'y pense. Si vous connaissez déjà les versions Master System et Megadrive, je ne vois pas pourquoi je me fatigue à vous parler de Chuck Rock. Vous le savez, ce jeu de plate-forme est délirant, varié, **ultra-jouable**, original et surtout hilarant. Vous savez aussi qu'il vous le faut également sur Game Gear. Et si vous ne connaissez pas les autres versions, qu'attendez-vous pour l'acheter ? Que je laisse parler ma massue ! ■

Iggy n'a plus que trois mots à son vocabulaire.



Tant qu'à faire, mieux vaut éviter les méduses.

Chuck passe, avec son flegme britannique, sous des pierres en mouvement.

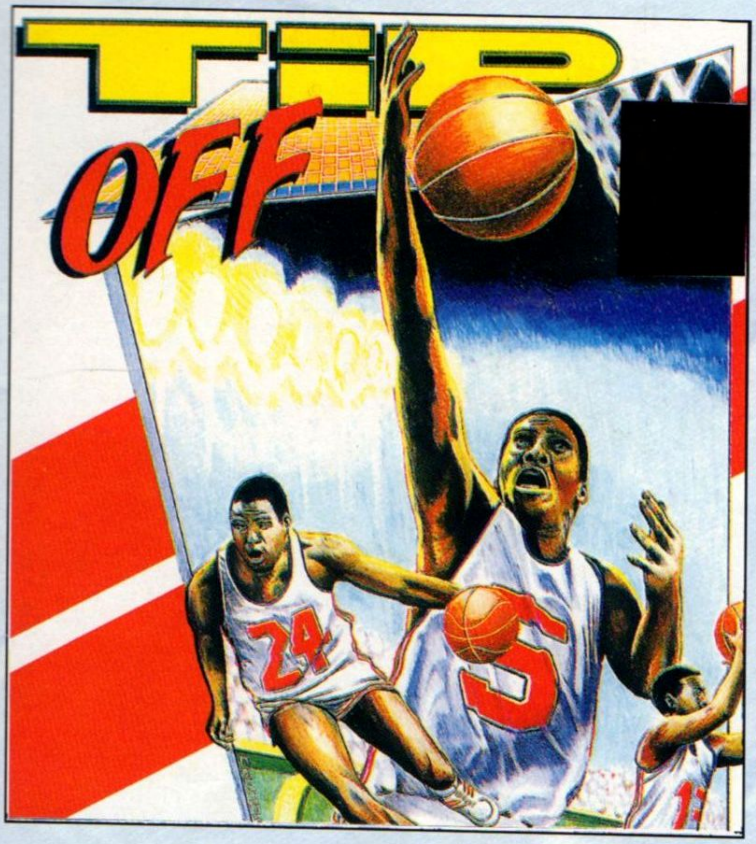
Version grand bleu.

92%

CHUCK ROCK

- GAME GEAR
- Genre : plate-forme
- Graphisme : 90 %
- Animation : 92 %
- Son : 85 %
- Jouabilité : 90 %
- Difficulté : 79 %
- Durée de vie : 80 %
- Player fun : 95 %

A B C D E F

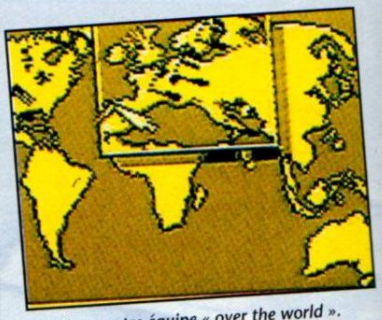


Programmer un jeu de basket digne de ce nom sur la plus monochrome des consoles portables a toujours semblé être un pari risqué. Mais ce sont bien ceux-là qui sont les plus intéressants à relever.

Lorsque j'ai entendu le nom de Tip Off, j'ai tout de suite pensé à **Kick Off**. C'est normal, remarquez. Vous avouerez que ça se ressemble. Et qui dit Kick Off dit options à ne plus savoir qu'en faire, prise en main galère, jeu **hyper tactique**, etc. Je me suis dit « Oh là ! Ça va être un Kick Off basketballien, ce Tip Off ou quoi ? ». Heureusement, ce ne fut pas le cas. Récit d'un testeur heureux.

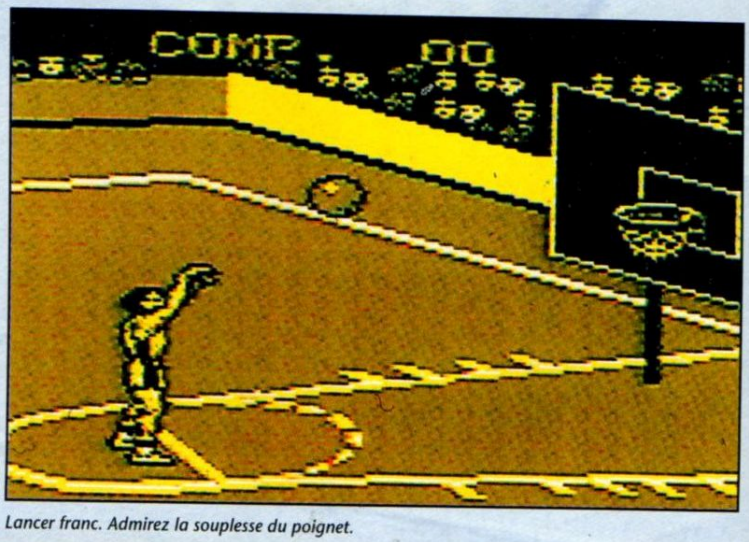
Y'A QUAND MÊME DE QUOI FAIRE

Les **options** de jeu sont tout de même assez complètes. Entre autres choses, vous pouvez modifier la durée des matchs ou la difficulté (le niveau des équipes va de junior à international), vous **entraîner** ou bien encore participer à un match amical ou au Championnat. Bref, il y a juste ce qu'il faut pour que le jeu soit **complet** sans être trop rébarbatif au niveau de la prise en main. Côté entraînement, vous seriez bien avisé de vous faire la main au lancer franc et aux passes. Vous n'aurez pas le loisir de vous demander sur quel bouton il faut appuyer en plein match. Enfin moi, je dis ça comme je le pense...

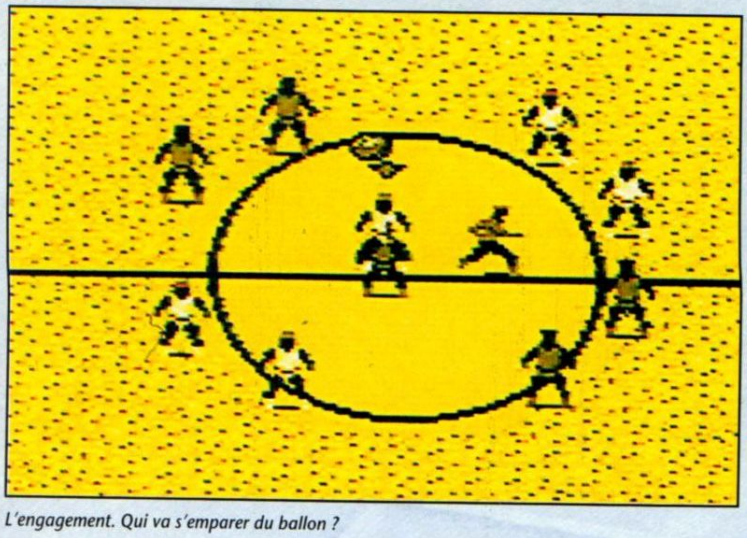

Choisissez votre équipe « over the world ».

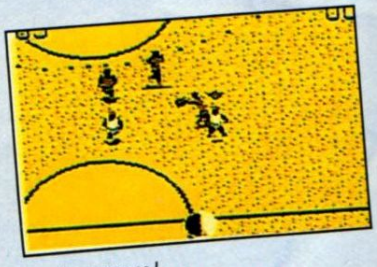
VUE D'ENSEMBLE

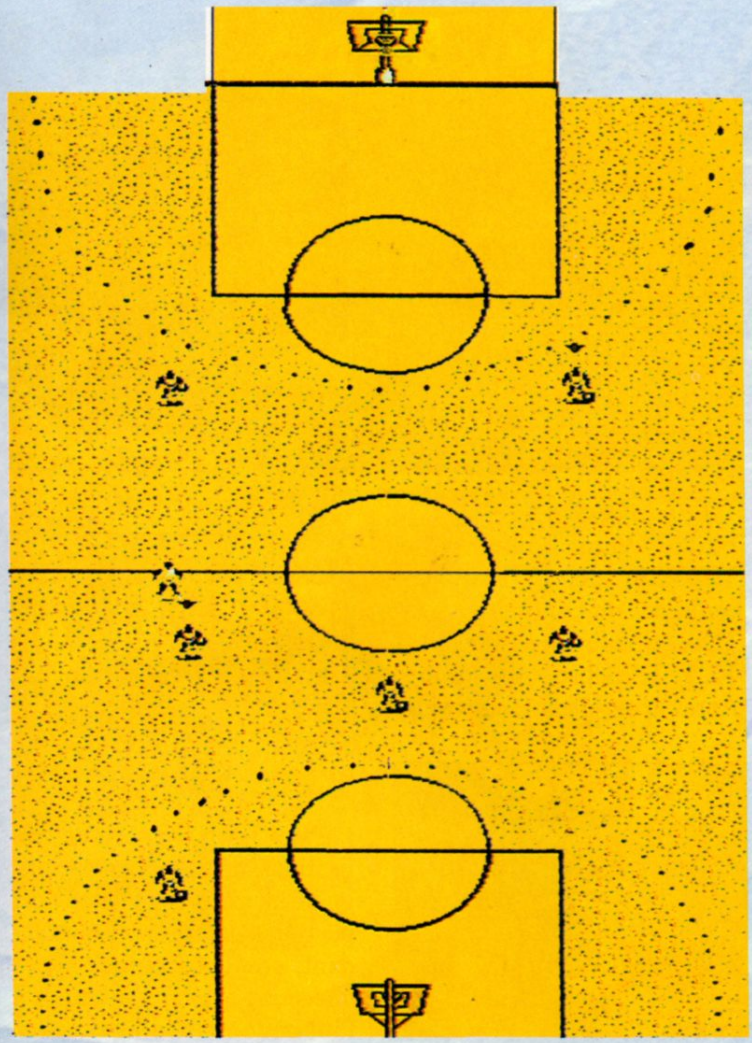
Nous le savons déjà tous, la Game Boy ne constitue pas vraiment un must en matière d'**écran** géant. Et pourtant, le sien (d'écran) a beau être réduit (4,7 sur 4,3 cm. Je viens de le mesurer), il se révèle tout de même très fonctionnel. Imaginez que l'on peut voir les dix basketteurs en même temps ! Vous devez penser que les **sprites** sont minuscules, non ? Eh bien oui, vous avez raison. Ils sont tout petits petits (environ 0,6 cm. Oui, ça aussi, j'ai mesuré). Mais cela ne vient en rien gâcher le **plaisir** que l'on éprouve en jouant. Et aussi bizarre que cela puisse paraître, cela ne ruine pas outre mesure les yeux pourtant fatigués des joueurs patentés que nous sommes. En ce qui concerne la taille des joueurs par rapport au terrain, il faut bien avouer que l'échelle normale n'a pas été respectée. Ici, **le terrain** est véritablement immense (quatre écrans de longueur sur deux de largeur) par rapport



Lancer franc. Admirez la souplesse du poignet.

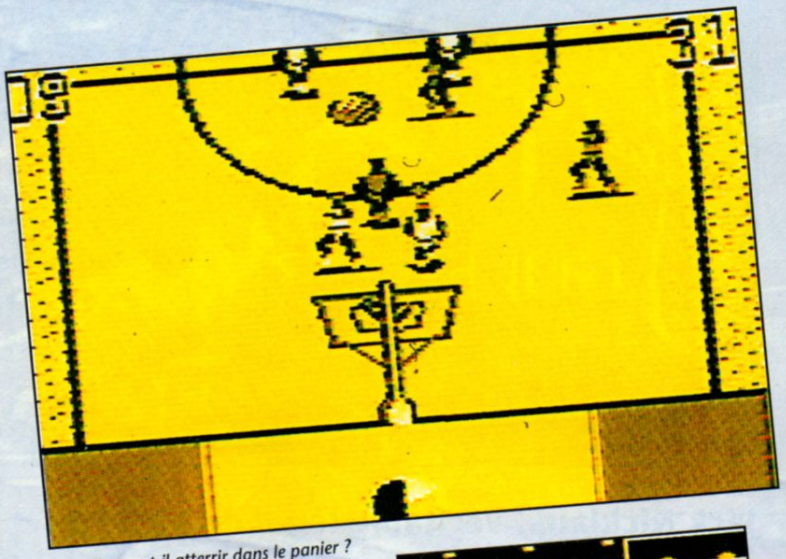

L'engagement. Qui va s'emparer du ballon ?


Hop ! une passse !

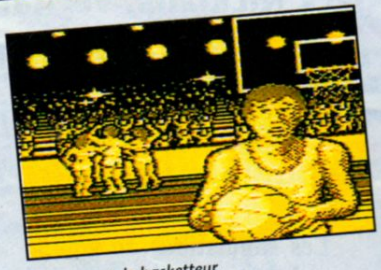


Comme vous pouvez le constater, les joueurs, par rapport au terrain, sont rikikis. On se croirait sur un terrain de foot. Seule la présence des paniers vient nous rappeler que nous sommes effectivement sur un terrain de basket. Qu'est-ce qu'on se fend la gueule !

aux minuscules basketteurs qui se déplacent sur le parquet ciré. Mais ceci a un rapport direct avec la **jouabilité**. Les programmeurs ont voulu privilégier la solution des « petits joueurs » pour que, sur l'écran de la console, les **déplacements** soient plus clairs. Et c'est réussi. On a une excellente vue d'ensemble de tout ce que l'on fait, le jeu va vite et on s'amuse vraiment. C'était donc la bonne solution. Il faut savoir adapter les jeux aux supports pour lesquels ils sont prévus.



Le ballon va-t-il atterrir dans le panier ?

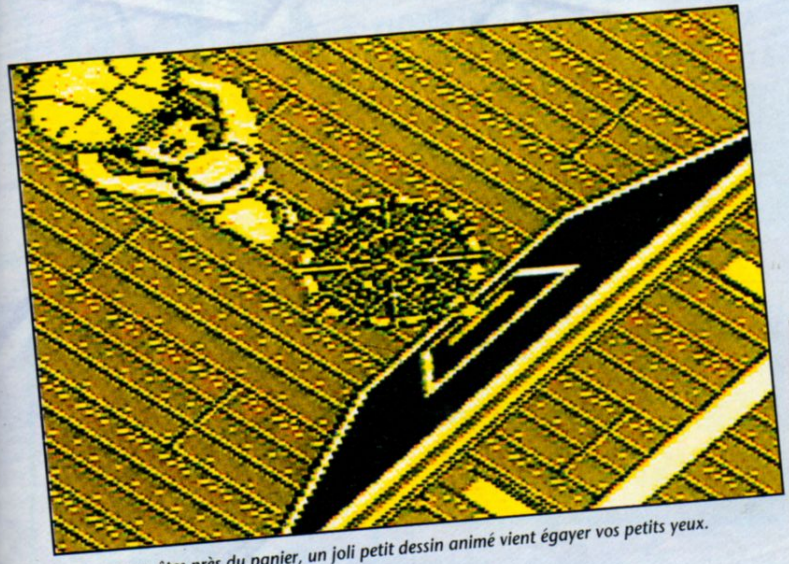


Tristounet, le basketteur.

BAH ! Y'A D'QUOI FAIRE !

Tip Off est sobre et réussi à la fois. Sobre parce qu'il n'a, en fait, rien de vraiment extraordinaire. Vous me direz qu'avec une **Game Boy**, on ne peut pas vraiment doter un jeu d'effets Super Nintendiens, mais bon, il aurait pu y avoir quelques petites choses hors du commun. D'un autre côté, il est tout de même diablement réussi. Il n'y a rien « en plus », mais rien ne manque non plus. On peut effectuer **des tirs** de différentes manières, intercepter la balle, les fautes sont prises en compte... Non, vraiment, Tip Off est un jeu de bonne qualité qui procure un indéniable plaisir de jeu. En tout cas, moi, qui ne suis pourtant pas un fan de basket, je me suis bien éclaté. Évidemment, c'est un peu toujours la même chose, et **les actions** se résument à d'incessants va-et-vient. Mais aller et venir constamment, n'est-ce pas là le secret du plaisir ? ■

Chris, ne comprend pas pourquoi on le traite d'obsédé sexuel.



Lorsque vous êtes près du panier, un joli petit dessin animé vient égayer vos petits yeux.

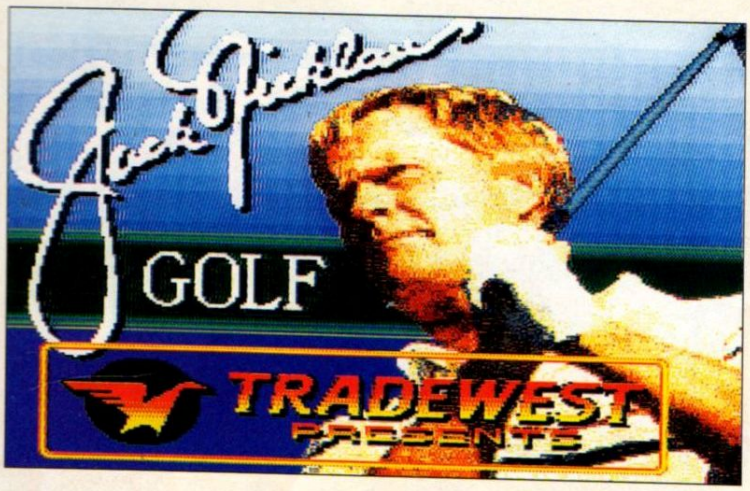
On souffle un peu !

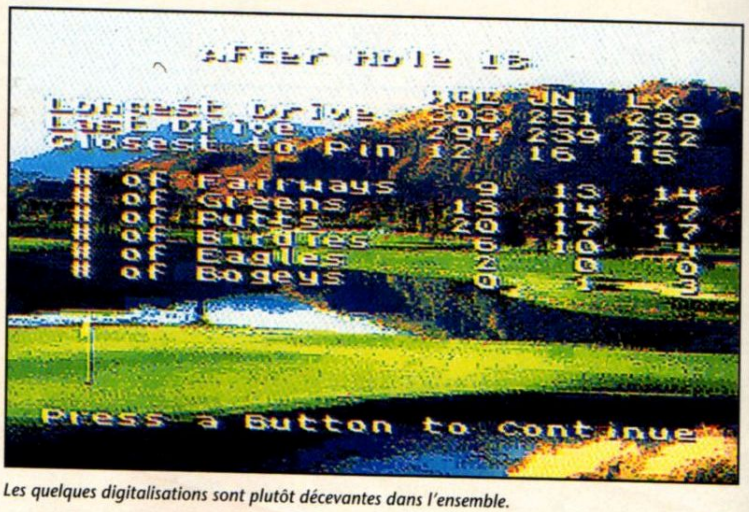
80%

TIP OFF

- GAME BOY
- Genre : simulation sportive
- Graphisme : 77 %
- Animation : 89 %
- Son : 60 %
- Jouabilité : 85 %
- Difficulté : variable
- Durée de vie : 85 %
- Player fun : 84 %

A **B** C D E F





Les quelques digitalisations sont plutôt décevantes dans l'ensemble.

Jack Nicklaus, véritable légende vivante dans le monde du golf, donne son nom à la dernière simulation du genre disponible sur votre console préférée.

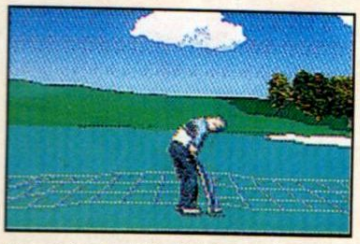
Les simulations de golf se succèdent à un rythme effréné et la plupart d'entre elles sont issues du monde de la **micro-informatique**. C'est le cas de Jack Nicklaus qui date déjà d'un bon petit bout temps et qui n'a pas si mal vieilli. Voyons maintenant ce que cela donne sur le gazon.

IL Y A DU BON ET DU MOINS BON

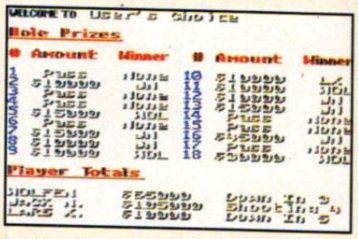
Malgré une pauvreté graphique qui saute aux yeux dès le premier abord, Jack Nicklaus Golf s'avère être doté d'une richesse peu commune. Avant de vous lancer dans un parcours traditionnel ou une partie de **skin game** (partie de golf mettant en jeu une somme d'argent à chaque trou), un bref menu d'options vous permet de paramétrer les conditions générales de votre partie. Vous pouvez vous affronter de un à quatre joueurs, ou, pourquoi pas, être opposé directement à **Jack Nicklaus** lui-même. Après avoir effectué un swing, la balle suit une trajectoire somme toute assez réaliste. Malheureusement, lorsqu'elle retombe quelque 300 mètres plus loin, on a l'impression qu'elle s'écrase lourdement au sol. Un plan du point de chute de **la balle** aurait mieux restitué l'effet de glissade de cette dernière sur l'herbe rase du fairway. Il y a trop peu de réalisations développées spécifiquement pour console et c'est peut-être dommage. En attendant, contentons-nous de ce que nous avons. Toutefois, il faut reconnaître également qu'en tout état de cause, **le résultat** n'est pas si mauvais, particulièrement au niveau jouabilité. ■

Wolfen

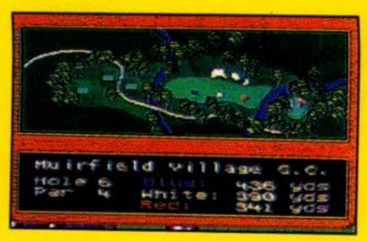
Au swing, Jack Nicklaus himself.

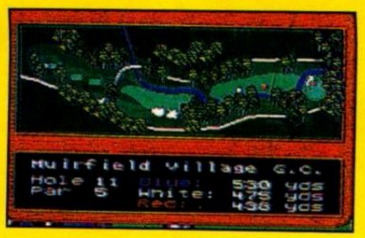


Au moment de putter, l'option « grille » vous indique le relief du green.



Le skin game, une pratique du golf peu répandue en Europe.





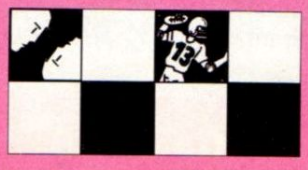
Quelques vues représentatives du parcours de Muirfield Village.

70%

JACK NICKLAUS GOLF

- SUPER NINTENDO
- Genre : simulation sportive
- Graphisme : 65 %
- Animation : 70 %
- Son : 75 %
- Jouabilité : 90 %
- Difficulté : 75 %
- Durée de vie : 80 %
- Player fun : 75 %

A B C D **E** F



LES CADEAUX FANTASTIQUES DE LA FAMILLE Kinder®

5 PIN'S et 5 MAGNETS* A COLLECTIONNER...

*Aimants

Illustrations non contractuelles.

...EN PLUS

Une Renault Espace, des scooters, des VTT, des synthétiseurs, des consoles vidéo, des discman A GAGNER au 36 65 72 34** (3,65 F l'appel)

GÉNIAL !

5 PIN'S et 5 MAGNETS Kinder créés spécialement pour toi ! Collectionne vite tes points sur les paquets marqués "Famille Kinder"

TON MAGAZINE T'OFFRE LE 1er POINT !

Kinder® 1 POINT

Fred

Melody

Tom

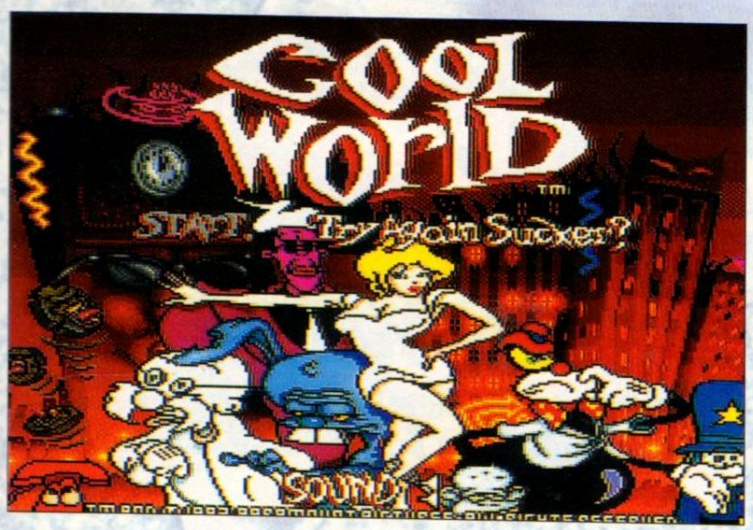
Arthur

Alix

Retrouve les personnages de la famille sur leurs Kinder préférés

** Extrait du règlement : jeu gratuit sans obligation d'achat doté de 30 scooters, 30 VTT, 30 synthétiseurs, 30 consoles vidéo, 30 discman et d'une Renault Espace ; du 1/02/93 au 29/08/93 limité à la France métropolitaine. Tirages au sort tous les Lundi entre le 15/02/93 et le 06/09/93 (sauf Renault Espace : 1 seul tirage le 06/09/93). Remboursement de l'appel (joindre un RIB : 1 seul remboursement par foyer, même nom, même adresse) et règlement disponible sur simple demande à l'adresse suivante : Jeu Kinder - BP 4310 - 76724 Rouen Cedex avant le 10/09/93 (timbre remboursé au tarif lent – 20 g en vigueur).

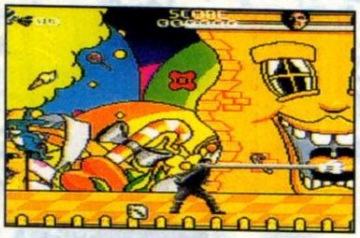
FERRERO FRANCE S.A. Cap. 96 216 300 F SIREN 602 016 887 PUBLIDEE



C'est trop beau !

Kiiiiiimmm, je t'aimeuuuu !

Cool World, le film, s'inspire allégrement de *Roger Rabbit*. *Cool World*, le film, mélange dessin animé et cinéma. *Cool World*, le film, met en scène la belle Kim Bassinger (« Waouh ! » répond en chœur le cercle de machos de *Player*). *Cool World*, le film, a vraiment l'air très bien. Mais malheureusement, nous ne verrons probablement jamais *Cool World*, le film, puisque, après sa taule monumentale aux États-Unis, il ne sera pas distribué en Europe. Par contre, nous pouvons jouer à **Cool World, le jeu**. Toutefois, je me demande si on gagne vraiment au change.



Hard, le passage en voiture.

BEAUTIFUL WORLD...

Cool World, le jeu, vous met à la place de Jake, un détective humain, largué au beau milieu du monde des **cartoons**. Votre mission consiste à empêcher Holli Woods de dérégler l'immuable équilibre entre ce monde zarbi de dessin animé et votre monde de chair et d'os. Globalement, Cool World est un jeu de **plate-forme** teinté d'aventure dans lequel les niveaux sont séparés par une course ultra rapide dans une espèce d'hydroglisseur. Et au premier abord, ce jeu est vraiment très classe. Ça commence en beauté par la chute du héros dans le monde des cartoons, tout en mode 7 avec zoom et rotation. Canon ! On se retrouve ensuite dans des **décors délirants**, superbement mis en couleurs et au trait complètement fou. Il faut voir le deuxième level, avec ses couleurs criardes et ses maisons hallucinées pour réaliser que, décidément, Ocean possède les meilleurs graphistes du monde.

MAIS PAS SI COOL WORLD

Malheureusement, dans le terme « jeu vidéo », il y a « jeu ». Et de côté-là, je suis plutôt un peu sceptique. Parce que, côté jouabilité, c'est pas vraiment ça. Les **commandes**, hyper mal foutues, exigent un entraînement assidu avant de pouvoir faire quoi que ce soit ; le stage de conduite fait uniquement appel au par cœur (il est impossible d'éviter certains obstacles en faisant uniquement appel aux **réflexes**) et, plus généralement, l'action devient vite ennuyeuse comme la pluie. Reste le plaisir de mater de superbes écrans, mais c'est un peu léger pour une cartouche qui coûte quand même quelques beaux billets de Delacroix. En clair, Cool World est plutôt décevant, le genre de **pétard mouillé** qui vous en met plein les mirettes, mais qui se révèle plutôt gonflant à la longue. Casser un jeu aussi beau, il y a des jours où le métier de testeur est dur, mais alors vraiment très dur... ■

Iggy, se sent las, si las.

Une arrivée en fanfare.

Après avoir acquis le stylo, vous pourrez faire des choses étonnantes avec votre poing... et même le lancer en haut pour grimper sur des plates-formes.

50%

COOL WORLD

- SUPER NINTENDO
- Genre : plate-forme
- Graphisme : 99 %
- Animation : 86 %
- Son : 80 %
- Jouabilité : 40 %
- Difficulté : 80 %
- Durée de vie : 85 %
- Player fun : 30 %

A B C D E F

GRAND CONCOURS STAR WARS

JOUEZ ET GAGNEZ DES MÉGA CADEAUX avec

chaîne musicale is française.

1er PRIX
1 SEMAINE À MIAMI BEACH

LES LOTS :

- 1er prix : 1 magnifique séjour d'une semaine à MIAMI BEACH pour 2 personnes.
- 2e et 3e prix : 1 console 16 bits.
- 4e au 13e prix : 1 cartouche de jeu.

T'ES UN PLAYER ?
Alors, tous les jours à 17 h 30, sur MCM, la chaîne musicale, retrouve Cyril DREVET pour l'émission PLAYER ONE.

LES QUESTIONS :

1 • QUEL EST LE NOM DE LA PRINCESSE ?

A) CHEETAH B) LEÏA

2 • QUEL EST LE MÉTIER DE IAN SOLO ?

A) CONTREBANDIER B) BANQUIER

3 • QUEL EST LE LIEN DE PARENTÉ ENTRE LUKE SKYWALKER ET DARK VADOR ?

A) SON PÈRE B) SON ONCLE

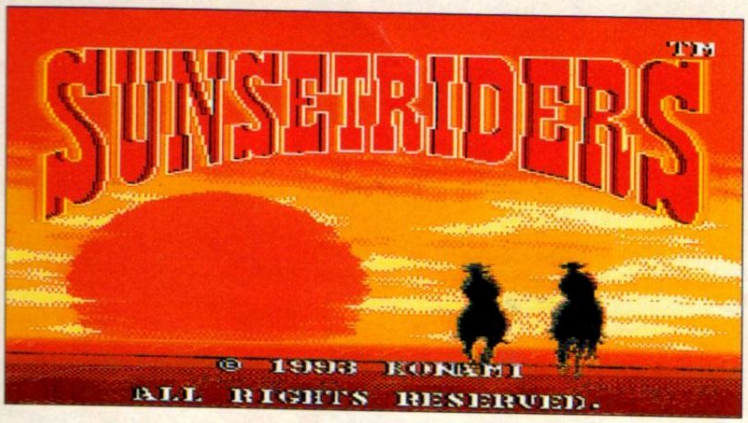
Participez aussi sur Minitel 3615 PLAYER ONE

LE RÈGLEMENT

1 - Le concours est organisé par MCM, ARKADOÏD et MSE.
2 - Il est ouvert à tous, sauf aux membres des sociétés organisatrises.
3 - Pour participer, il suffit de répondre aux questions sur carte postale uniquement ou sur Minitel, 3615 PLAYER ONE.
4 - La date limite de participation est fixée au 10/05/93 minuit.
5 - Les gagnants seront tirés au sort parmi les bonnes réponses.
6 - Les résultats figureront dans le *Player One* n° 32 et sur Minitel à partir du 15 mai.
7 - Le règlement est disponible sur simple demande chez Maître DESAGNEAUX, huissier de justice à Paris : 4, rue du Faubourg-Montmartre - 75009 PARIS.

Adressez vos réponses sur carte postale uniquement, en indiquant vos nom, prénom et adresse à :

Player One - Grand concours Star Wars
19, rue Louis-Pasteur - 92513 Boulogne cedex.



Adapté d'un sympathique jeu d'arcade, Sunset Riders vous plonge dans l'épique époque du Far West et vous invite à faire parler la poudre. Dégainez vos colts, la poudre va parler !

Voilà un jeu qui réjouira tous les cow-boys en herbe. Vous incarnez **Billy**, un jeune Texan, ou **Cormano**, l'homme au sombrero. Bien entendu, vous affronterez une pléthore d'adversaires. Heureusement que vous avez de quoi vous défendre...

PRINCIPE BESTIAL

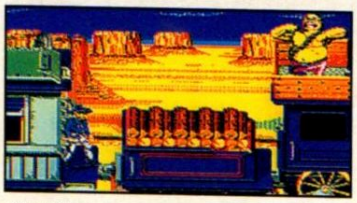
Le principe de Sunset Riders est simple. Simpliste même. Véritable shoot'em up, il vous propose de diriger votre pistolero, arme au poing, en tirant sur tous les ennemis qui ont la mauvaise idée de rester plus de trois secondes devant vous. Radical ! Vos **adversaires**, des cow-boys à l'aspect patibulaire ou des indiens assoiffés de sang, disposent de plusieurs types d'armes pour vous stopper. Des flingues, bien sûr, mais aussi des bâtons de dynamite ou encore des flèches, taillées dans le tendre bois d'acacia des forêts de l'Ouest sauvage. De votre côté, vous pouvez améliorer votre **puissance de feu** en récupérant certains bonus comme le tir multiple ou en rafale. Classique, mais tout à fait efficace.

Ce sur quoi vous répondez : « Descends d'là, gros lard, que j'te troue l'bide ! »

Petite pause devant le saloon.

À DEUX, C'EST MIEUX !

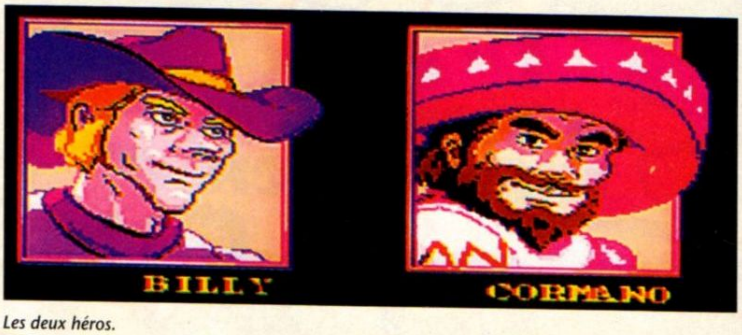
Malgré tout, Sunset Riders est basé sur un **principe** assez désuet, il faut bien l'avouer. Heureusement, un élément de jeu important rehausse un intérêt pour le moins contestable : le **jeu à deux**. En effet, franchement médiocre seul, ce jeu s'avère, en duo, nettement plus fun. Toutefois n'exagérons pas, Sunset Riders est un petit jeu sans prétention. Tirer sur tout ce qui bouge c'est gentil, mais c'est peu. De plus, on ne peut pas dire que la **réalisation** soit extraordinaire. Et même si quelques scènes sympathiques, comme celle d'une starlette qui vous embrasse et celle où vous brûlez vif (très drôle), égayent le jeu, il faut bien avouer qu'il manque ici beaucoup d'éléments positifs. Le type même du jeu qui ne saurait satisfaire que les irréductibles bourrins. Et il y en a. ■



Attention de ne pas vous prendre une bûche.

Assailli par les Peaux-Rouges.

Chris ne boit le petit doigt levé que pour se gratter le nez !



Les deux héros.

Tronche de cake, man.

65%

SUNSET RIDERS

- MEGADRIVE
- Genre : shoot them up
- Graphisme : 69 %
- Animation : 73 %
- Son : 55 %
- Jouabilité : 79 %
- Difficulté : 70 %
- Durée de vie : 44 %
- Player fun : 45 % (seul) 70 % (deux)

A B C D E F

DEF LEPPARD

Grâce à Phonogram, Player One et MCM

Gagnez une guitare électrique, 30 T Shirts DEF LEPPARD et 10 places de concert

QUESTIONS:

1. Quel groupe fait la 1ère partie de DEF LEPPARD en France
a. MASSACRA
b. UGLY KID JOE
c. THE RED DEVILS

2. Quel est le titre du 1er single extrait de l'album "ADRENALIZE"
a. MAKE LOVE LIKE A MAN
b. STAND UP
c. LET'S GET ROCKED

3. Combien y a-t-il de titre sur l'album "ADRENALIZE"
a. 10
b. 8
c. 9

EN CONCERT

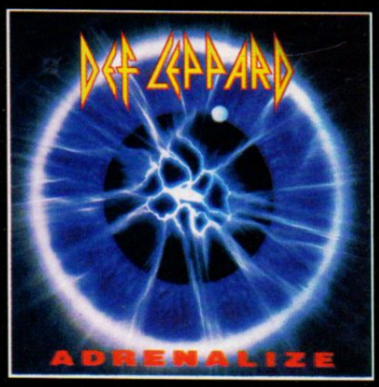
14 MAI PARIS ZENITH
16 MAI TOULOUSE
24 MAI GRENOBLE

RÈGLEMENT:

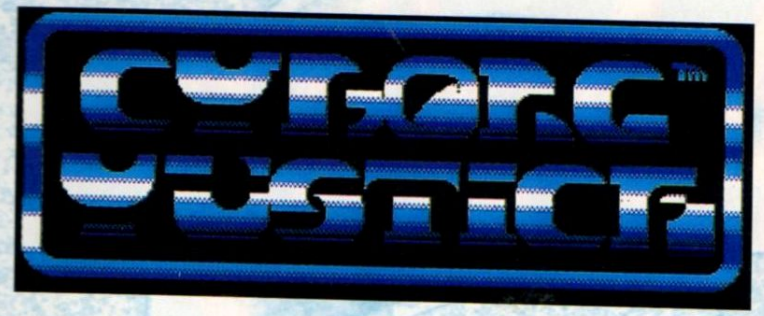
1. PHONOGRAM , MCM et PLAYER ONE organisent un concours ouvert à tous, sauf aux membres de Phonogram, MCM et MSE.
2. Ce concours sera clos le 10 mai 1993, le cachet de la poste faisant foi
3. Les vainqueurs seront tirés au sort parmi les bonnes réponses
4. La liste des gagnants sera publiée dans PLAYER ONE N° 32

Pour participer au concours, adressez vos réponses sur carte postale uniquement, en indiquant vos nom et adresse à :

PLAYER ONE / CONCOURS DEF LEPPARD
19, rue Louis-Pasteur
92513 Boulogne cedex
ou tapez sur votre Minitel 3615 PLAYER ONE rubrique *CONC.



Nouvel album "ADRENALIZE" CD/K7
Découvrez tout le back catalogue de DEF LEPPARD chez votre disquaire



Ça vous dirait de jouer à Street Fighter avec des robots de combat ?

Cyborg Justice est un mélange de **simulation de combat** (genre Street Fighter) et de beat them up (genre Robot Army). Hélas, la comparaison avec SF II et Robot Army s'arrête là. Si l'idée d'affronter **des robots** n'était pas mauvaise, il semble que la rouille ait prématurément grippé quelques circuits...

Le robot sur la gauche est prêt à donner un coup de scie circulaire.

NOUVEAU : LE ROBOXING

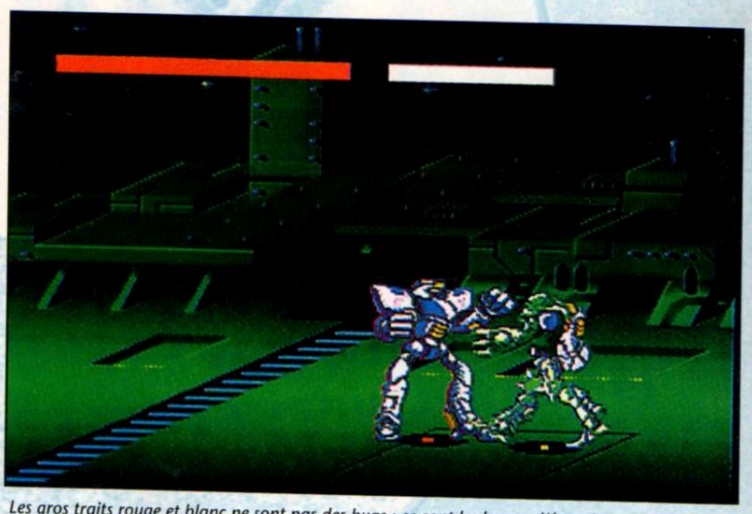
Cyborg Justice ne comporte pas vraiment d'histoire. Les joueurs pilotent des robots de combat et doivent **détruire** tous ceux qui se trouvent sur leur passage. Pour l'instant, ce n'est pas très original... Il existe ensuite deux modes de combat à un ou deux joueurs : **le duel** (genre SF II avec des barres d'énergie) et l'arcade (Double Dragon avec des boîtes de conserve). Dans la seconde étape, il s'agit de **construire** son robot. Vous pourrez choisir parmi six bras-armes (style bras lance-flammes), six torses et six jambes. Tous comportent avantages et inconvénients (rapport vitesse/poids notamment). Enfin, à sa sortie de l'usine, le cyborg de vos rêves peut engager le combat...

Y A D'LA TÔLE FROISSÉE DANS L'AIR..

La qualité d'une simulation de combat dépend largement de deux facteurs : le nombre de coups possibles et la jouabilité. Pour ce qui est des coups : *no problemo*. Les robots ont à leur disposition **une palette d'actions** assez étendue : coup de poing de la droite, gauche, uppercut, renversement, coup de pied en l'air, prise au corps, parade, et... coup spécial du bras-arme. De la flamme au rayon laser, en passant par la scie circulaire... **les actions** sont nombreuses et variées. Mais trois fois hélas... la jouabilité de Cyborg Justice est très décevante.

Et cela pour trois raisons : les combinaisons de touches sont assez dures à effectuer sur le paddle, même avec de l'entraînement. De plus, le jeu est un peu **trop lent**. Enfin, l'interaction des sprites est franchement imprécise, voire franchement douteuse. Dommage, car au niveau graphisme et animation, **l'ensemble du jeu** est plutôt très correct... Avec une meilleure jouabilité, Cyborg Justice pourrait être un jeu fabuleux. Mais pas de panique : il a bien fallu réaliser deux versions pour faire Street Fighter II. ■

Huggly (scoop : c'est Chris qui a volé la couleur du visage de Michael Jackson).


Les gros traits rouge et blanc ne sont pas des bugs : ce sont les barres d'énergie.

Le robot à la carte.

Un niveau... euh... violet.

The last boss.

Prend ça dans la gueule !

45%

CYBORG JUSTICE

- MEGADRIVE
- Genre : beat them up
- Graphisme : 75 %
- Animation : 50 %
- Son : 25 %
- Jouabilité : 50 %
- Difficulté : 50 %
- Durée de vie : 50 %
- Player fun : 40 %

A B **C** D E F

POUR LES MORDUS DES JEUX NINTENDO

Dans chaque numéro, la sélection des meilleurs jeux sur Super Nintendo, Game Boy et NES

N° 1

PLANS NES :
Tortues Ninja
Duck Tales
Link (1ère partie)
Life Force

PLANS GAME BOY :
Super Mario Land

N° 2

PLANS NES :
Batman
Link (2nde partie)
Super Mario Bros. 3
Super Mario Bros. 1

PLANS GAME BOY :
Batman

N° 3

PLANS NES :
Super Mario Bros. 2
Super Mario Bros. 3
Super Mario Bros. 1
Megaman 2

PLANS GAME BOY :
Castlevania Adventure

N° 4

PLANS NES :
The Simpsons
Super Mario Bros. 3
Super Mario Bros. 1

PLANS SUPER NES :
Super Mario World

PLANS GAME BOY :
Tortues Ninja
Gargoyle's Quest (1)

N° 5

PLANS NES :
Double Dragon II
Zelda (1ère quête)
Super Mario Bros. 1

PLANS SUPER NES :
Super Tennis

PLANS GAME BOY :
Double Dragon
Gargoyle's Quest (2)

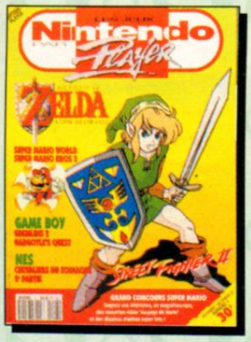
N° 6

PLANS NES :
Chevaliers du Zodiaque (1)
Zelda (2e quête)

PLANS SUPER NES :
Super R-Type

PLANS GAME BOY :
Duck Tales
Gargoyle's Quest (3)

+ Une cassette vidéo Super Nintendo



N° 7

PLANS SUPER NES :
Super Mario World

PLANS NES :
Chevaliers du Zodiaque (2)
Super Mario Bros. 3

PLANS GAME BOY :
Gremlins 2
Gargoyle's Quest (4)

N° 8

PLANS SUPER NES :
Super Mario World

PLANS NES :
Star Wars (1)
Super Mario Bros. 3

PLANS GAME BOY :
Gargoyle's Quest (5)
Tetris

N° 9

PLANS SUPER NES :
Castlevania IV (1)
Super Mario World

PLANS NES :
Super Mario Bros. 3
Star Wars (2)

PLANS GAME BOY :
Megaman (1)

Nom

Prénom

Adresse

Ville

Code postal

PO 30

Je désire recevoir le(s) numéro(s) suivant(s) au prix de 37 F (30 F + 7 F de port par exemplaire) :

❑ n°1 ❑ n°2 ❑ n°3 ❑ n°4
❑ n°5 ❑ n°6 ❑ n°7 ❑ n°8

Je joins un chèque de ..... F à l'ordre de : Média Système Édition, et je l'envoie à : Nintendo Player, BP 11. 60940 MONCEAUX.

Signature des parents obligatoire (pour les mineurs) :

Où, une fois de plus, il faudra vous servir davantage de vos muscles que de votre cerveau pour remporter la victoire...

Adaptation d'un jeu connu sous le nom de Panza Kick Boxing sur **micro-ordinateur**, Best of the Best vous propose d'affronter **des adversaires** tous plus hargneux les uns que les autres. Entraînez-vous à avoir l'air méchant, vous n'allez pas avoir affaire à des enfants de chœur.

« JE VEUX DONNER DES COUPS ! »

Avant de vous lancer au cœur du combat, vous avez la possibilité de vous **entraîner** (voir photo) ou bien de définir la palette des coups que vous ne manquerez pas de donner (enchaînement de coups de poing ou de pied). Et c'est là que Best of the Best nous montre sa première grande faiblesse. *J'explicationne* pourquoi. Vous configurez votre paddle à votre convenance, c'est très bien, mais quelle que soit la configuration choisie, vous ne disposez que d'un **nombre de coups limité**. Trop limité. Pour un jeu de combat, ça la fout mal !

REVENEZ EN DEUXIÈME SEMAINE

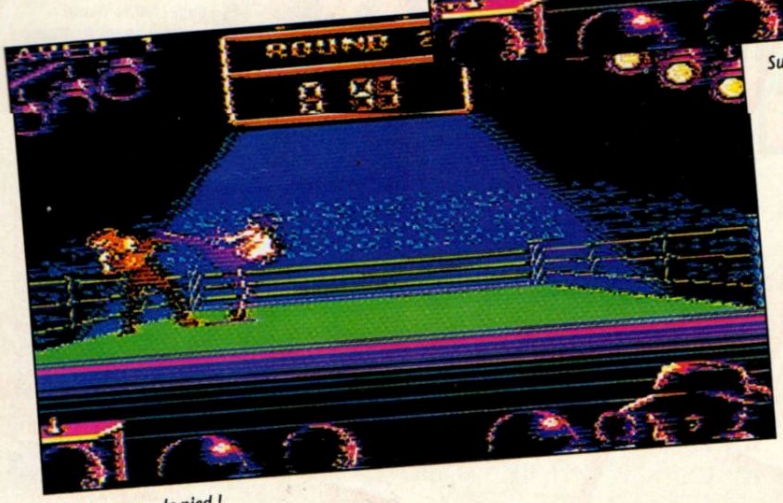
Mais le plus grave dans tout ça, et c'est ce qui me conduit à porter un **jugement** négatif sur Best of the Best, c'est sans aucun doute l'impression de fouillis et d'approximation que l'on éprouve en jouant. En effet, **les graphismes** sont assez flous (contours mal délimités) et, fatalement, la précision des coups s'en ressent. Et puis l'animation à beau être fluide, on n'y croit pas vraiment. Même le **jeu à deux** qui, d'habitude, me met du baume au cœur, n'est ici guère transcendant. Bref, Best of the Best est un jeu fade qui n'apporte, malheureusement pour lui, aucune réelle sensation. Et c'est peut-être là le pire de tous les défauts. ■

Chris, prend les horions sans broncher.

L'écran de début et les différentes options.

Séance d'entraînement : visez les... euh... bidules qui dépassent.

Sur un pied.



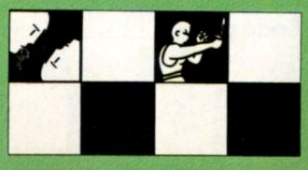
Gentil, le coup de pied !

57%

BEST OF THE BEST

- NES
- Genre : combat
- Graphisme : 65 %
- Animation : 88 %
- Son : 60 %
- Jouabilité : 70 %
- Difficulté : 80 %
- Durée de vie : 60 %
- Player fun : 50 %

A B C D E F



a Fédération Française de Jeux Vidéo sous le patronage du

MINISTERE DE L'EDUCATION NATIONALE ET DE LA CULTURE

organise le premier championnat de France officiel

Participez aux éliminatoires du

1er CHAMPIONNAT DE FRANCE 1993 DE JEUX VIDEO

Ouvert aux amateurs
partir de 8 ans,
ur toutes consoles

liminatoires
aris et Province
ès le mois de mai 1993

500 000 F
DE PRIX

FINALES A PARIS
LES 27 ET 28 NOVEMBRE 1993

Pour tout renseignement
3615 code FFJV
Tél. : 36.68.46.47.

B U L L E T I N D E P A R T I C I P A T I O N

0100

(Joindre 2 photos d'identité)
Prix : 250 F soit 150 F (Championnat de France)
+ 100 F (licence F.F.J.V. et assurance).

Bulletin à découper et à renvoyer à la F.F.J.V.
8, rue d'Auteuil 75016 Paris

Dès réception de votre chèque, vous recevrez les conditions de participation (lieu, dates, etc.),
votre carte de participant au Championnat de France ainsi que votre carte de membre de la F.F.J.V. (année 1993)

NOM _____ PRENOM _____

ADRESSE _____

CODE POSTAL _____ VILLE _____

TEL.: _____

DATE DE NAISSANCE

SIGNATURE OBLIGATOIRE DES PARENTS OU TUTEUR POUR LES MINEURS

DATE DE CLOTURE DES INSCRIPTIONS : 30 MAI 1993

ISOCOM 43.96.89.8

TECMO WORLD CUP '92

Nous, nous jouerons en bleu. Pour les autres, c'est le processeur qui décide.

Après World Soccer, World Cup Italia 90 et Kick Off, on pensait que le foot avait fait son temps sur la bonne vieille Master System. Eh bien non ! Les jardiniers de chez Sega ont à nouveau tondu la pelouse pour que vingt-quatre équipes s'affrontent lors de la World Cup 92...

Avant de participer au championnat du monde, un bon conseil : **entraînez-vous** en mode exhibition, cela vous permettra de vous faire la main... pour ne pas dire les pieds ! Vous avez également une autre possibilité d'entraînement : affronter un pote en mode versus. Là aussi, encore un conseil, emparez-vous de la balle, dribblez jusqu'à la surface de réparation adverse et ne shootez que lorsque vous vous trouvez à **l'angle de la ligne de 6 mètres**. C'est le seul moyen de marquer un but. Si vous tirez de n'importe quelle autre position le gardien s'empare de la balle.

LA POIRE OU LE FROMAGE

En mode versus, vous vous fendrez la poire (y'a pas de doute), mais il faut savoir être pro. Tentez **le championnat**, sinon à quoi ça sert que Sega se décarcasse ! Choisissez tout d'abord votre équipe parmi les vingt-quatre qualifiés. Vous avez de la chance : la France est qualifiée, incroyable ! Dans un premier temps vous devez affronter trois autres équipes au sein d'une poule. Quand j'ai sélectionné **l'Italie** (forza Italia !), j'ai eu droit à l'Angleterre, la Corée et l'Écosse comme adversaire au premier tour.

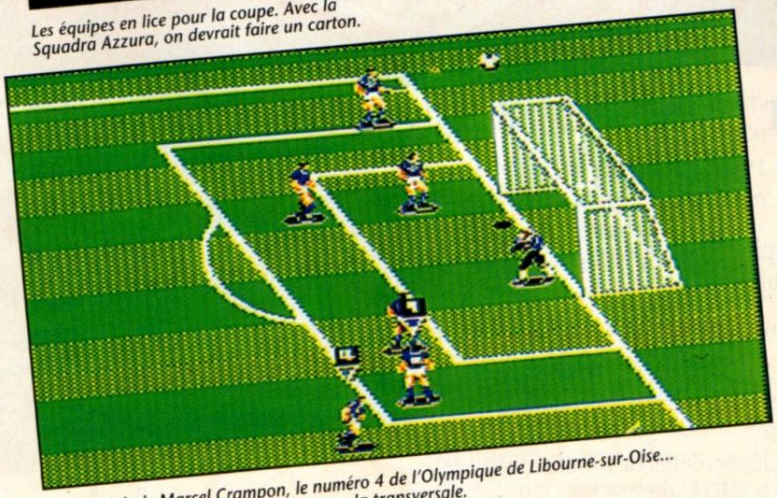
La meilleure équipe de la poule est qualifiée pour les quarts de finale. Au niveau de la jouabilité, le paddle deux boutons de la Master n'offre pas une foule de **possibilités**. La fonctions des boutons changent selon que vous attaquez ou que vous défendez. Plus clairement : en attaque, vous shootez ou effectuez une passe à un partenaire, en **défense**, vous taclez le possesseur du ballon ou vous sélectionnez le joueur qui défendra. Allez, je vous laisse deviner quel bouton fait quoi ! Quant à moi, malgré la supériorité de mes défenseurs, je n'ai pu faire mieux que match nul (0-0) à chaque match. Ce qui ne m'a pas empêché de me qualifier pour les fameux quarts. Enfin, malgré la qualité de mes arrières, **la finale** m'a été fatale. Le Danemark a été plus fort que nous. C'est sur le score de 1-0 que nous sommes retournés, moi et mes dix copains, sur les bords de la Méditerranée. Ouinnn !

Miss VTM

Le tableau de la poule nous classe bon deuxième après deux matchs nuls.

Les équipes en lice pour la coupe. Avec la Squadra Azzura, on devrait faire un carton.

Allez les bleus ! Eh oui, mon cher Thierry, nous voilà qualifiés pour les demi-finales contre l'Angleterre...

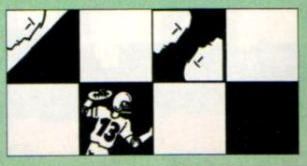

Superbe lob de Marcel Crampon, le numéro 4 de l'Olympique de Libourne-sur-Oise... Malheureusement, la balle rebondira sur la transversale.

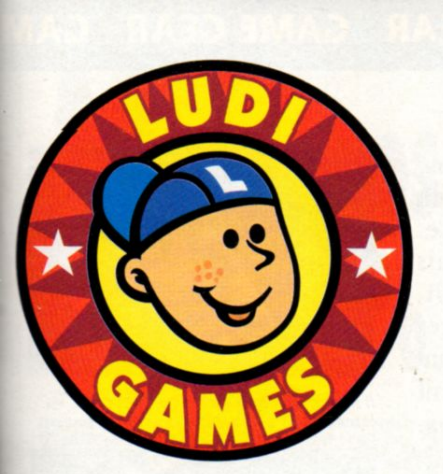
70%

WORLD CUP 92

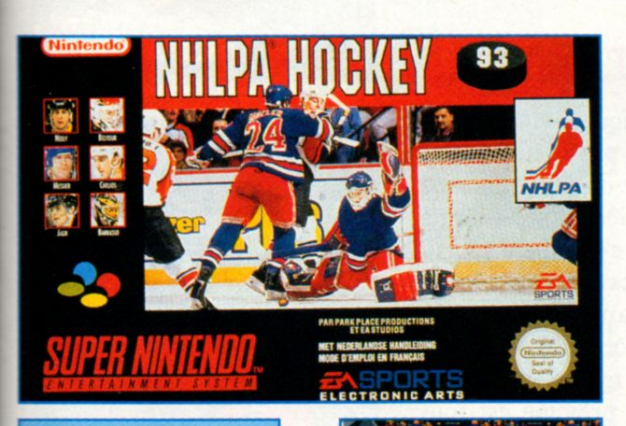
- MASTER SYSTEM
- Genre : simulation sportive
- Graphisme : 50 %
- Animation : 60 %
- Son : 40 %
- Jouabilité : 60 %
- Difficulté : 80 %
- Durée de vie : 60 %
- Player fun : 70 %

A B C D E F





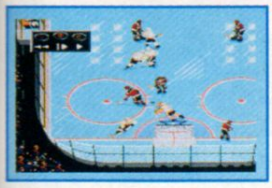
C'EST LA FORME SUR SUPER NINTENDO !



CA VA CHAUFFER SUR LA GLACE !

L'ambiance est assurée...
Vous pourrez vous mesurer aux plus grands joueurs de l'histoire du hockey : Lemieux, Gretzky, Hull, Messier...

- Vue verticale à 45° de hauteur et scrolling multidirectionnel.
- Mode replay pour revoir la dernière action.
- Dix paramètres pour choisir les équipes : vitesse, passe, patinage, défense, attaque, vivacité, brutalité...
- Inertie dans les changements de direction.
- Plus de 500 joueurs.



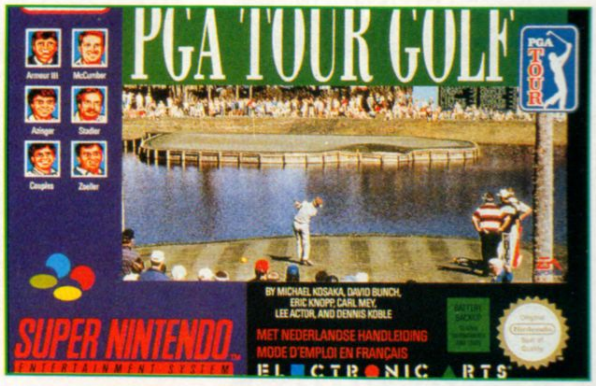
N'HÉSITEZ PAS À COGNER L'ADVERSAIRE.

POUSSEZ LE PALET DANS LE FILET ADVERSE.

Ca va swinger sur les greens !

Longs drives, putt puissants, challenges et compétitions internationales...

- Copie parfaite des plus prestigieux greens mondiaux (Sawgrass, Avenel, Eagle Trace, et le PGA West Stadium) et des plus grands tournois internationaux (Kemper Open, Honda Classic...)
- Zoom - rotation sur chaque trou.
- Anénomètre indiquant la direction et la force du vent.
- Option ralenti et mode entraînement.

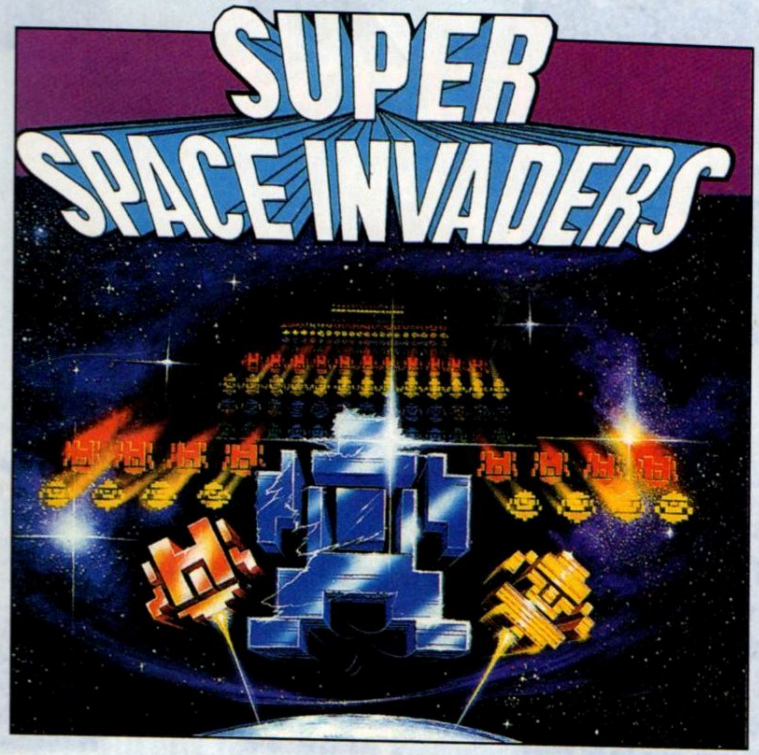


Vues aériennesavec angles de vues multiples

Les plus célèbres trous de golf.

ELECTRONIC ARTS

Distribué par
GUILLEMOT INTERNATIONAL
BP 2
56200 LA GACILLY



Le Charles Trenet du shoot them up vient pousser sa chansonnette sur Game Gear. On se croirait chez Pascal Sevran.

Mesdemoiselles, un peu de silence dans la salle. Pour la trentième émission de « *Player* en chantant » (coucou Tintin. Youhou !), j'ai l'honneur d'accueillir le pape, le grand-père, **l'ancêtre de tous** les shoot them up, j'ai nommé Space Invaders. Oui, j'ai bien dit Space Invaders, le premier jeu vidéo qui proposait, dès 1978, de descendre d'ignobles bêbêtes venues du fin fond de l'espace. Ah ! lui c'est **un vrai de vrai**, pas comme tous ces jeunes chanteurs qui n'ont pas de voix et qui font des bruits ignobles sur leurs guitares électriques (coucou Tintin. Youhou !).

MES PLUS BELLES ANNÉES

Ah ! je m'en souviens comme si c'était hier. J'étais bien fringant à l'époque. Des escadrilles de vaisseaux envahissaient l'écran. Moi, seul dans **un vaisseau** qui ne pouvait se déplacer que sur la droite ou sur la gauche (on n'avait pas encore inventé le réacteur à cette époque antédiluvienne), j'utilisais mon laser pour détruire un à un les **envahisseurs** avant qu'ils n'atteignent le bas de l'écran. C'était pas très beau, répétitif, je crois même me souvenir que ça ne tournait qu'en noir et blanc (oui, une borne d'arcade en noir et blanc, ça existe. Détends-toi Wonder !) mais qu'est-ce qu'**on se marrait**. On n'avait pas besoin de ces scrollings et de ces boss gigantesques à l'époque. On savait s'amuser de mon temps. N'est-ce pas Tintin ? Youhou !

TOUT CHANGE

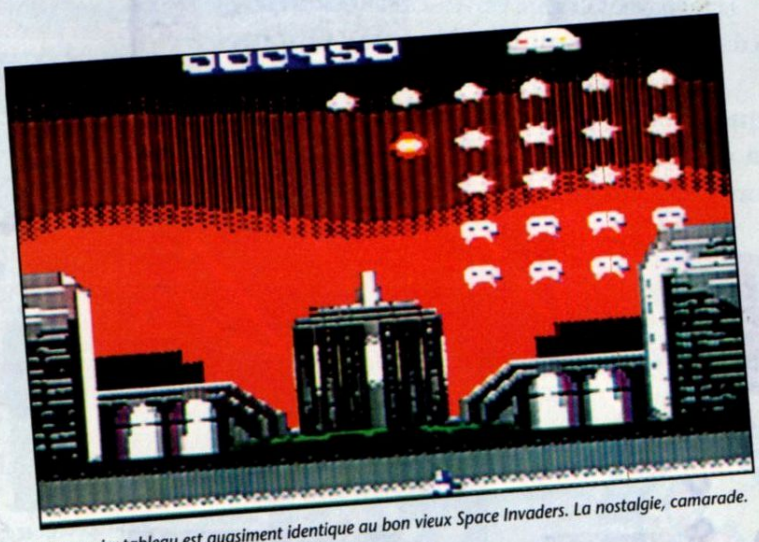
Eh ben figurez-vous que ce n'est même pas cette version originale qu'on nous balance sur Game Gear. En cet an de grâce 1993, c'est une déclinaison plus **récente**, sortie il y a quelques années en salle d'arcade. Alors, forcément, ce n'est plus la même chose. Bon d'accord, le principe est toujours aussi stressant mais il y a **plein de nouveautés** d'après-guerre (ah ! quelle horreur ! Tintin, viens vite à mon secours. Youhou !) : des décors, des niveaux différents, des armements supplémentaires, des boss et même des bonus stages. Hou, quelle horreuuur ! Écoute Tintin, en plus, ces renégats ont rajouté un mode de **jeu à deux** par le biais d'un câble de communication. Oh non ! Et comme, en plus, c'est un des rares bons shoot them up de la Game Gear, vous allez sûrement vous ruer dessus en masse, bandes de petits voyous. Ah ! je vous hais, vous, les jeunes. Vite une dose de Tino Rossi pour me détendre. Tintin, apporte-moi vite mon disque de Tino ! ■

Papi Iggy Sevran
sénilise à mort.

Il n'y a pas que les décors qui changent : les formations d'attaque des envahisseurs aussi.

Canon : quand vous n'affrontez pas un boss, vous avez droit à un bonus stage : ici, vous devez empêcher les envahisseurs de kidnapper des vaches.

À chaque fin de niveau, vous disposez du choix entre plusieurs niveaux.


Le premier tableau est quasiment identique au bon vieux Space Invaders. La nostalgie, camarade.

83%

SUPER SPACE INVADERS

- GAME GEAR
- Genre : shoot them up
- Graphisme : 70 %
- Animation : 66 %
- Son : 60 %
- Jouabilité : 90 %
- Difficulté : 80 %
- Durée de vie : 76 %
- Player fun : 84 %

A B C D E F

Achetez vos jeux vidéo d'occasion de 30% à 70% moins cher

SCORE GAMES
LA VIDEO-JEU PASSION

17, rue des Ecoles 75005 PARIS
(1) 43.290.290+

SEGA

GAME-GEAR (+ DE 300 JEUX DISPONIBLES)

CONSOLE GAME-GEAR * avec Columns			499 F
CONSOLE GAME-GEAR (neuve) + 4 Jeux			795 F
LOUPE	99 F	ADAPTATEUR SECTEUR	99 F
Exemple de prix (Jeux d'occasion) :			
DRAGON CRYSTAL	99 F	SPACE HARRIER	99 F
SLIDER	99 F	WOODY POP	99 F

MASTER SYSTEM (+ DE 1200 JEUX DISPONIBLES)

CONSOLE MASTER-SYSTEM II (avec ALEX KIDD)			249 F
Exemple de prix (Jeux d'occasion) :			
ALTERED BEAST	79 F	SHINOBI	99 F
KUNG FU KID	79 F	TENNIS ACE	99 F
WORLD SOCCER	79 F	WORLD CUP ITALIA	99 F
GLOBAL DEFENSE	96 F	XENON II	99 F
GHOSTBUSTERS	99 F	SAGAIA	139 F
RAMBO III	99 F	AFTER BURNER	179 F
RASTAN SAGA	99 F	SONIC II	209 F

MEGADRIVE (+ DE 1300 JEUX DISPONIBLES)

CONSOLE (Française) *			499 F
ADAPTATEUR CARTOUCHE (Japonaise)			79 F
MANETTE PRO 2	125 F	PRO PAD (transparante)	159 F
GAME-GENIE	349 F	MENACER *	349 F
Exemple de prix (Jeux d'occasion) :			
PAPERBOY	89 F	RAMBO III	139 F
WRESTLE WAR	89 F	STRIDER	139 F
ALEX KIDD	99 F	SONIC	149 F
LAST BATTLE	99 F	SUPER HANG ON	179 F
ALISIA DRAGON	139 F	SUPER THUNDER BLADE	179 F
CRACK DOWN	139 F	WORLD CUP ITALIA	179 F
DICK TRACY	139 F	STREET OF RAGE	199 F
GOLDEN AXE II	139 F	MICKEY ET DONALD	299 F
MOONWALKER	139 F	SONIC II	299 F
OUT RUN	139 F	STREET OF RAGE II	299 F

MEGA-CD (+ DE 60 JEUX DISPONIBLES)

CONSOLE MEGA-CD * avec 1 jeu	1690 F

NINTENDO

GAME-BOY (+ DE 400 JEUX DISPONIBLES)

CONSOLE GAME-BOY avec TETRIS *			349 F
ETUI ANTI-CHOC	69 F	LOUPE LIGHT BOY	99 F
GAME-GENIE	249 F	HANDY-BOY	349 F
Exemple de prix (Jeux d'occasion) :			
GARGOYLE'S QUEST	109 F	BALLOON KID	159 F
TORTUE NINJA	119 F	DR MARIO	159 F
ALLEWAY	136 F	MARIO ET YOSHI	159 F
MOTOCROSS MANIAC	136 F	SPIDERMAN	159 F

NES (+ DE 900 JEUX DISPONIBLES)

CONSOLE DE BASE *			249 F
Exemple de prix (Jeux d'occasion) :			
TORTUE NINJA	99 F	ZELDA 1	179 F
GAUNTLET 2	139 F	GOAL	199 F
IRON SWORD	139 F	GREMLINS 2	199 F
MEGAMAN 2	139 F	ZELDA 2	239 F
TOP GUN 2	175 F	STAR WARS	279 F

SUPER-NINTENDO / SUPER FAMICOM / SUPER NES
(+ DE 1200 JEUX DISPONIBLES)

CONSOLE SUPER-NINTENDO (neuve)			690 F
CONSOLE SUPER-NINTENDO (+ MARIO KART)			890 F
CONSOLE SUPER-NINTENDO (+ STREET FIGHTER II)			1090 F
MANETTE PRO PAD (transparante)			159 F
SUPERSCOPE * + 6 Jeux			399 F
ADAPTATEUR SNINT/SFC/SNES			99 F
Exemple de prix (Jeux d'occasion) :			
POPULOUS	249 F	WRESTLEMANIA	299 F
R TYPE	249 F	SUPER PROBOTECTOR	314 F
BLAZING SKIES	269 F	ANOTHER WORLD	339 F
GHOULS AND GHOSTS	269 F	AXELAY	339 F
SUPER SOCCER	269 F	ROAD RUNNER	339 F
ZELDA 3	269 F	PRINCE OF PERSIA	339 F
DESERT STRIKE	299 F	STREET FIGHTER 2	339 F
JIMMY CONNORS	299 F	MAGICAL QUEST	379 F

NEO-GEO

CONSOLE **NEO-GEO** (NEUVE)			1990 F
(+ DE 50 JEUX DISPO.)		avec 1 jeu	2490 F
MANETTE	399 F	MEMORY CARD	199 F

Exemple de prix :	NEUF	OCCASION
ALPHA MISSION 2	690 F	479 F
ART OF FIGHTING	1490 F	1190 F
VIEW POINT	1490 F	1190 F
FATAL FURY 2	1490 F	1190 F

NEC

CONSOLE NEC **COREGRAFX II** * avec 1 jeu	499 F
PORTABLE GT TURBO * avec 1 jeu	995 F
+ 600 JEUX DISPONIBLES (HU-CARD + CD ROM)	

LYNX

CONSOLE **LYNX II** *	549 F
+ DE 80 JEUX DISPONIBLES A PARTIR DE	129 F

Toutes les marques citées sont des marques déposées.
Offre dans la limite des stocks disponibles. * OCCASION
RC : Paris B 385 215 603

+ 6000 JEUX NEUFS ET OCCASIONS DISPONIBLES EN MAGASIN (A LA VENTE OU A L'ECHANGE) DONT + DE 3500 NOUVEAUTES

VENDEZ, RESERVEZ, ECHANGEZ VOS JEUX en appelant le (1) 43.290.290+

Le lundi de 14H à 19H30. Du mardi au samedi de 10H à 19H30 non stop (Nocturne 21 H le mardi)
Métro : Cardinal Lemoine - RER : Luxembourg/St Michel - BUS : 63.86.87 Parking Maubert

BON DE COMMANDE EXPRESS : A retourner à SCORE GAMES

NOM ..... PRENOM .....
ADRESSE .....
CODE POSTAL ..... VILLE .....
TEL DOM : ..... TEL BUR : .....

TITRE	CONSOLE	PRIX
FRAIS DE PORT (1 à 3 jeux : 30 F)	CONSOLE : 60 F	30 F
TOTAL A PAYER		

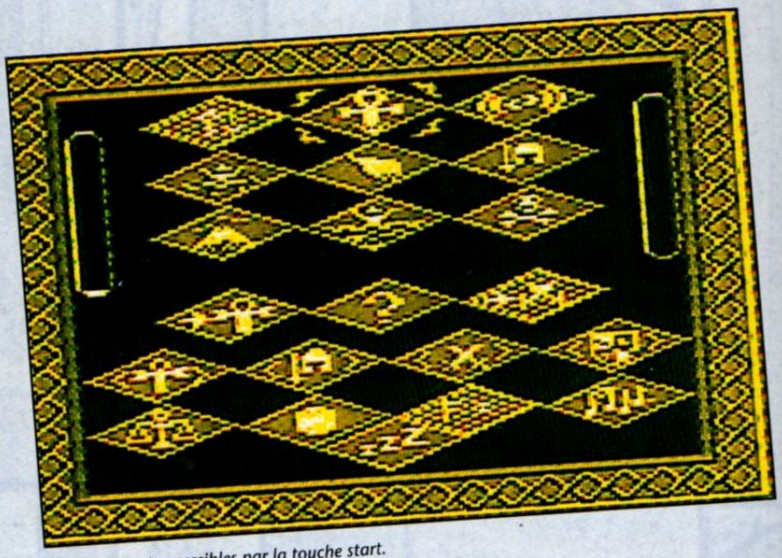
Je règle par :
MANDAT LETTRE ❑
CHEQUE ❑
CARTE BLEUE ❑ N°
Date expiration : . . / . .
Signature .....

PLAYER 04/93

Avec notre CARTE DE FIDELITE complète, vous gagnez 300 Frs de Jeux Gratuits

VENTE PAR CORRESPONDANCE 24 / 48 H COLISSIMO

Nous rachetons **vos consoles** ainsi que **Tous** vos jeux :
•GAME-GEAR •MEGADRIVE •MEGA CD •LYNX •GAME-BOY •SUPER-NINTENDO •NEO-GEO
et échangeons vos consoles et jeux sur :
•N.E.S •MASTER-SYSTEM •NEC
(voir modalités au magasin)
Paiement immédiat au magasin ou sous 72 heures maxi pour la province

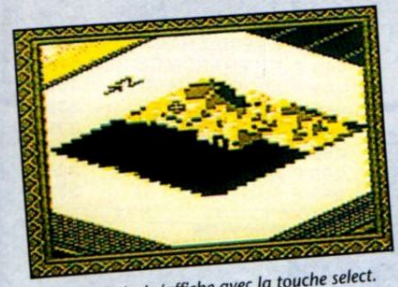

Les icônes sont accessibles par la touche start.

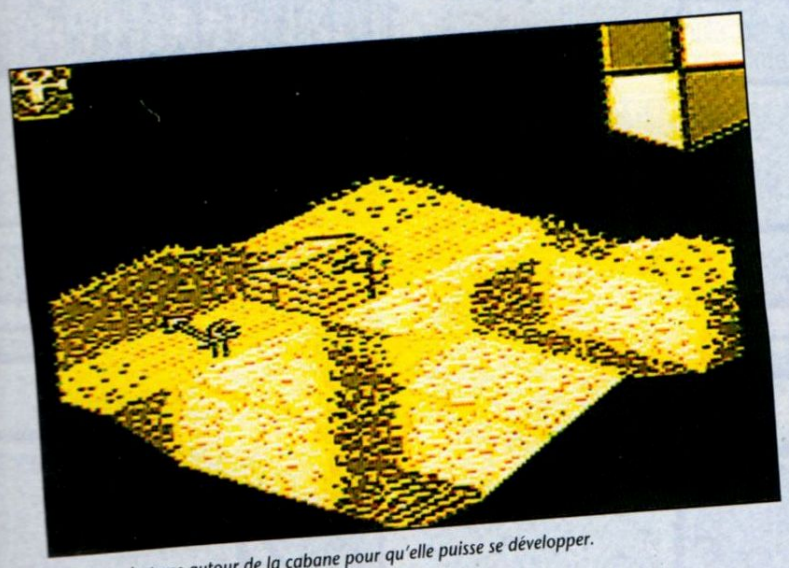
Dans la série « Rikiki maousse costo », la Game Boy héberge maintenant Dieu. Elle va se calmer, la naine !

Populous semble bien parti pour réussir le **Grand Chelem**. À part la Game Gear, la Lynx et la NES, chaque console aura eu droit, à son tour, à sa version de ce grand classique. Eh oui ! Lemmings n'a qu'à bien se tenir...

ÉCONOMIE D'ÉNERGIE

Vu le nombre dantesque de tests consacrés à cette petite merveille, je ne gaspillerai pas de l'encre à vous rappeler en détail le fonctionnement de ce **wargame** beau et excitant. Sachez simplement que vous incarnez un dieu régnant sur un peuple de fidèles et décidé à anéantir les serviteurs du dieu adverse. Du tremblement de terre à la création d'un chevalier, tous les moyens sont bons pour venir à bout du nombre hallucinant de **mondes** qui vous sont proposés. Je vous mentirais en vous disant que je me suis autant amusé avec cette version de Populous qu'avec les autres déclinaisons de ce grand classique. Pas de miracle : une **Game Boy** n'est pas une Super Nintendo et adapter un tel logiciel sur l'écran monochrome de la plus populaire des portables tenait du pari impossible.


Le plan général s'affiche avec la touche select.


Aplanissez la terre autour de la cabane pour qu'elle puisse se développer.

PETITE PRÉTENTIEUSE, VA !

D'abord, l'absence de couleurs rend le jeu nettement plus austère, trop austère même, et surtout bien plus confus. Ensuite, la taille limitée de l'écran de la Game Boy a obligé à faire des **concessions** : les icônes permettant de choisir son action et le plan général ne trônent plus autour du champ de jeu, mais sont regroupées dans des écrans séparés accessibles en appuyant sur les touches start et select. La **maniabilité** du jeu en souffre vraiment et Populous, sur Game Boy, s'avère nettement moins agréable à manier que sur un écran TV. Reste que, une fois ce problème surmonté, le jeu est toujours aussi riche et **original**. Le wargame le plus grand public du monde n'est peut-être plus aussi grand public sur la petite Nintendo que sur ses consœurs, mais il est toujours bon. Et puis, c'est tellement génial de pouvoir emporter le meilleur wargame du monde dans sa poche. ■

Il va rentrer dans sa maison, le monsieur.

Iggy, dieu nain.

78%

POPULOUS

- GAME BOY
- Genre : stratégie
- Graphisme : 70 %
- Animation : 67 %
- Son : 50 %
- Jouabilité : 66 %
- Difficulté : 78 %
- Durée de vie : 90 %
- Player fun : 70 %

A B C D E F

Avec la Mégacarte, 5% de remise* sur des prix canons et des promotions exclusives.

IMPORTANT : Si vous n'avez pas encore votre Mégacarte, passez hez Micromania, elle vous sera offerte avec votre premier achat.

auf sur les Consoles - Remise différée - Carte envoyée par courrier

ICROMANIA CHAMPS-ELYSEES
00 m2 exclusivement consacrés ux scotchés du jeu vidéo.

Ouvert 7 jours/7

MICROMANIA CHAMPS-ELYSEES
Galerie des Champs (Galerie Basse)
84, av. des Champs-Elysées - RER Ch. de Gaulle-Etoile
Métro George V. Tél. 42 56 04 13

MICROMANIA FORUM DES HALLES
5, rue Pirouette et 4, passage de la Réale . Niveau -2
Métro et RER Les Halles . Tél. 45 08 15 78

MICROMANIA ROSNY 2
Centre Commercial Rosny 2
Tél. 48 54 73 07

MICROMANIA VELIZY 2
Centre Commercial Velizy 2
Tél. 34 65 32 91

MICROMANIA LA DEFENSE
Centre Commercial des 4 Temps . Niveau 2
Rotonde des Mitoirs .RER La Défense . Tél. 47 73 53 23

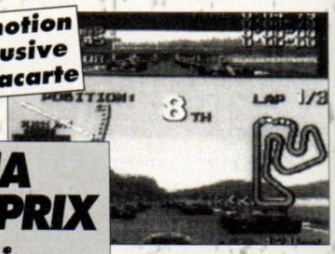
MICROMANIA NICE
Centre Commercial Nice-Etoile
Niveau -1 . Tél. 93 62 01 14

MICROMANIA LYON LA PART-DIEU
Niveau 1 . Face sortie Métro
69000 Lyon . Tél. 78 60 78 82

Promotion exclusive Mégacarte

MAGICAL QUEST
Super Nintendo
~~649F~~ **495F**

Promotion exclusive Mégacarte



SENNA GRAND PRIX
Mégadrive
~~395F~~ **345F**

SUPER MARIOLAND 2
Gameboy
~~269F~~ **225F**

Promotion exclusive Mégacarte

GAGNEZ UNE GAMEBOY PAR SEMAINE SUR 3615 MICROMANIA en participant au nouveau jeu VIRUS

MICROMANIA

portant : Les cartouches Super Nintendo de cette page fonctionnent uniquement avec l'adaptateur AD 29 ou ction Replay. Prix indiqués pour des jeux d'import qui nécessitent l'adaptateur AD 29.
portant : L es prix indiqués sont valables jusqu'au 8 mai 93.
ttention : Les Nouveautés et les produits à paraitre ne sont pas nécessairement disponibles au moment de la rution de ce magazine. Téléphonez ou tapez 3615 MICROMANIA pour connaître la disponibilité exacte.

Commandez par téléphone ! **92 94 36 00**
Depuis Paris composez le 16 92 94 36 00

ON DE COMMANDE EXPRESS à envoyer à MICROMANIA - B.P. 009 - 06901 SOPHIA-ANTIPOLIS CEDEX

Titres	PRIX
ticipation aux frais de port et d'emballage (Attention ! Consoles 60 F)	+ 29 F
Précisez Disk ☐ Cartouche ☐ **Total à payer =**	F

Nom .....
Adresse .....
..... Tél. .....
Code postal ..... Ville .....

LIVRAISON GARANTIE PAR COLISSIMO

SUIVEZ VOTRE COMMANDE EN DIRECT SUR MINITEL 3615 MICROMANIA

PAYEZ PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE
Date d'expiration ...../..... Signature :

eglement: Je joins ☐ Chèque Bancaire ☐ CCP ☐ Mandat-lettre
☐ Je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant **35** F) pour frais de remboursement

N° de membre (*facultatif*)

ntourez votre ordinateur de jeux: ☐ PC Comp. ☐ Atari ST ☐ Amiga ☐ Game Boy ☐ Megadrive ☐ Gamegear ☐ Séga ☐ Super Nintendo

SUPER HUNCHBACK

Ocean retourne aux sources en exhumant son plus vieux héros. Hunchback le bossu, c'est pas le canard boiteux de la Game Boy.

Dans le genre « archéologie amateur », Ocean fait très fort. La première fois que j'ai vu Hunchback, c'était au beau milieu des **années 80** sur mon antique Spectrum, un ordinateur de cette **époque héroïque**. Une chose est sûre : ce n'est pas la primeur de la semaine que nous envoie Ocean sur Game Boy.

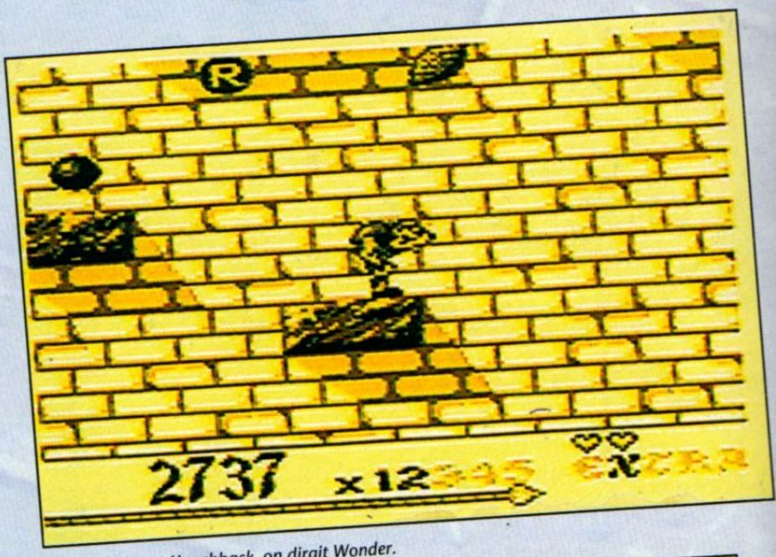
LE BOSSU DE CES DAMES

Hunchback vous propose d'incarner le héros le plus sexy de la planète : Quasimodo, le bossu. Dans un **monde médiéval**, il devra traverser une cohorte de douves, forêts piégées, châteaux... Chaque niveau se divise en une multitude de petits sous-niveaux, terminés par une cloche qu'il faut faire résonner en lui sautant dessus. Les ennemis prennent ici la forme d'**obstacles naturels** : barils, plates-formes mouvantes, canons.... Par endroits, des vortex vous conduiront vers un petit tableau de bonus.

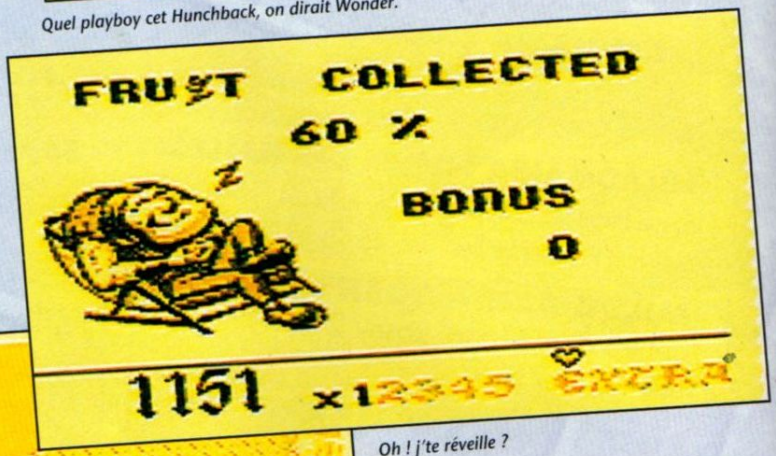
BIEN SOUS TOUT RAPPORT

Dans le genre « petit produit **attachant** », Super Hunchback n'est pas mal du tout. L'ensemble est bien foutu et se laisse jouer sans déplaisir. En plus, certains passages sont sufisamment costauds pour ravir ceux qui se plaignent de finir trop vite les jeux. Le seul reproche que j'émettrai, outre le look un peu vieillot de l'ensemble, réside dans la **jouabilité** qui n'est pas toujours au top. Super Hunchback n'a rien à voir avec le jeu du siècle sur Game Boy mais, si vous êtes en manque de jeux de **plate-forme** et que vous avez fini les ténors du genre, vous pouvez toujours vous laisser tenter. ■

Iggy, « touche ma bosse beau seigneur ».



Quel playboy cet Hunchback, on dirait Wonder.



Oh ! j'te réveille ?

Si vous n'aimez pas les passages en corde, laissez tomber : c'est une grande spécialité du jeu.

Des décors bien adaptés au personnage.

75%

SUPER HUNCHBACK

- GAME BOY
- Genre : plate-forme
- Graphisme : 76 %
- Animation : 77 %
- Son : 74 %
- Jouabilité : 80 %
- Difficulté : 80 %
- Durée de vie : 80 %
- Player fun : 80 %

A B C D E F

NOM DE CODE : S.W.I.V.

Choisissez un hélicoptère de combat ou une jeep blindée puis préparez-vous à pénétrer sur le territoire ennemi en tant que membre de l'équipe d'assaut.

Combattez hélicoptères, chars, aéroglisseurs, autoneiges, poissons volants, installations d'armes géantes... et toutes les autres armes de l'ennemi dans ce jeu de guerre à scrolling vertical.

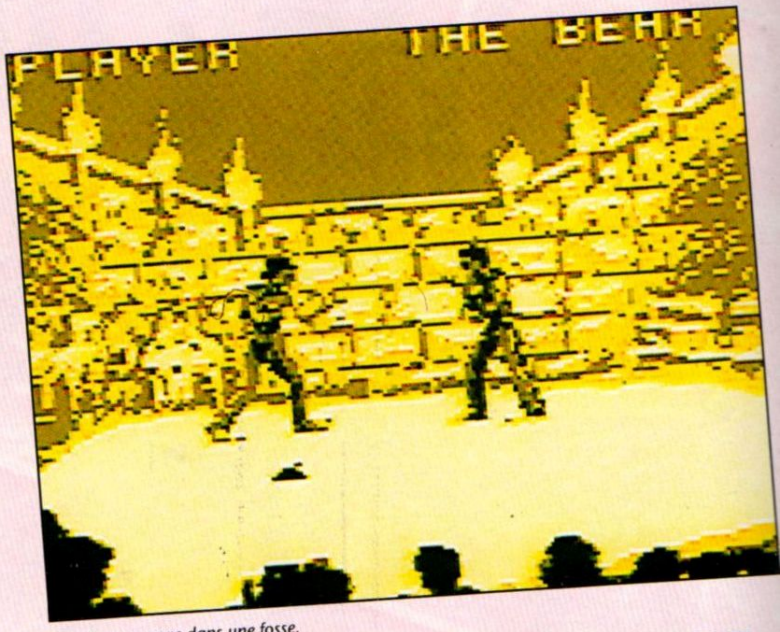
- Visez certaines cibles et votre puissance de feu évoluera : flammes, balles énormes, double laser, plasma, arme ionique, bouclier...

- Traversez 6 niveaux aux décors riches et variés : désert, jungle, base aérienne, rivière...
- Appréciez la programmation, le jeu ne ralentit jamais.
- Goûtez aux joies du shoot'em up à deux joueurs !

- Banzzaï : 90% (Banzzaï d'OR)
- Super Power : 87%
- Super + : 89%

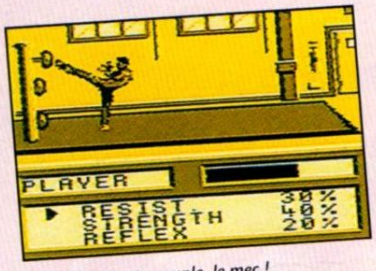
NINTENDO The NINTENDO product seals and other marks designated as "TM" are trademarks of NINTENDO.

Attaquant sur tous les fronts à la fois, le jeu de kick boxing du moment débarque également sur Game Boy. Surprise — en tous cas, moi, ça m'étonne — la conversion est réussie. Comme quoi...



Combat sauvage dans une fosse.

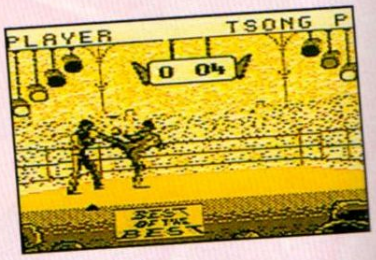
C'est vrai, quoi. C'est quand même bizarre. Je teste tout d'abord Best of the Best sur **NES** et je le trouve très bof. Je le retrouve ensuite sur **Game Boy**, et il m'éclate dix fois plus (enfin n'exagérons rien, j'estime qu'il est plus réussi, c'est tout). Quelqu'un peut m'expliquer ?



L'entraînement : souple, le mec !

ÇA DOIT AVOIR UN RAPPORT AVEC LA PLEINE LUNE...

Pourtant, les choses se passent de la même manière. Vous commencez au bas de l'échelle, physiquement faible, et vous devenez de plus en plus fort au fil des **combats**. Il y a l'entraînement, le **choix des coups**, etc. Bref, tout ce que l'on trouvait déjà sur NES. Le plus de cette version, et c'est assez paradoxal pour une Game Boy, c'est la **clarté** (toute relative, je vous l'accorde, mais quand même) de ses graphismes. Il n'y a peut-être pas de couleurs, mais ce n'est pas tout flou et, pourvu qu'on écarquille un tant soit peu ses petits yeux embrumés de fatigue, on distingue nettement **les sprites** qui se déplacent à l'écran. Pour donner des coups et évaluer les distances, cela s'avère bien pratique. Et le plaisir de jouer, même s'il n'est pas immense, vient petit à petit vous remplir d'un enchanteur contentement. C'est bien là tout ce que nous attendons.

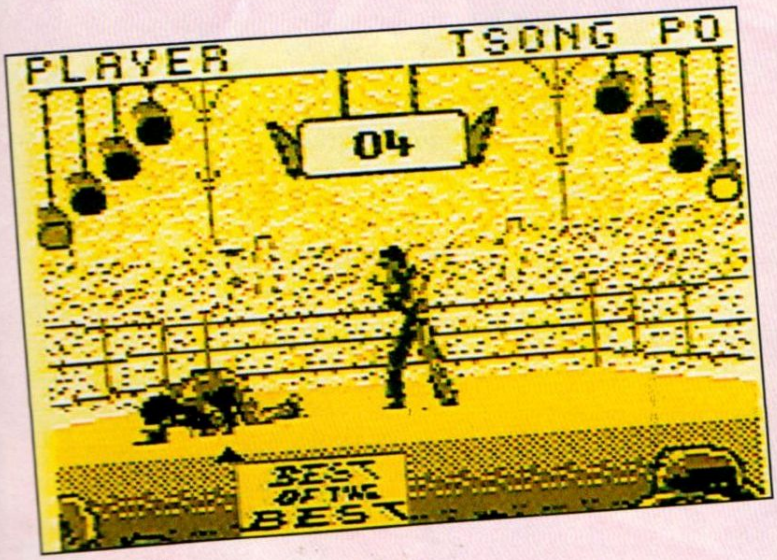


Protégez-vous !

GENTILLET

Même s'il est correctement réalisé, Best of the Best souffre toutefois d'un manque évident d'intérêt. Les combats, bourrins au possible, sont toujours un peu les mêmes et cela réduit, bien évidemment, la **durée de vie** du jeu. Sans ce défaut, Best of the Best aurait pu vraiment être un excellent jeu. C'est bien dommage. Une mention spéciale pour l'animation toutefois, qui est véritablement hors du commun. ■

Chris, myrmidon des rings.



Vous êtes au tapis.

L'est plus jolie que sur NES, je trouve.

70%

BEST OF THE BEST

- GAME BOY
- Genre : combat
- Graphisme : 80 %
- Animation : 98 %
- Son : 65 %
- Jouabilité : 75 %
- Difficulté : 80 %
- Durée de vie : 50 %
- Player fun : 75 %

A B C D E F

PARTICIPEZ AUSSI SUR MINITEL : 3615 PLAYER ONE

PLAYER ONE vous présente le grand concours

TORTUES NINJA® III

SORTIE NATIONALE DU FILM LE 21 JUILLET 1993

60 jeux à gagner !

+

En exclusivité ! Gagnez 100 CD de la musique du film Tortues Ninja III® !

EMI FRANCE

LES QUESTIONS :

1 - Quel est le plat préféré des Tortues Ninja® ?

A : le couscous - B : les spaghettis - C : la pizza

2 - Leonardo, Michelangelo, Donatello et...

A : Pizzaïolo - B : Renato - C : Raphaello

3 - Comment s'appelle l'ennemi héréditaire des Tortues ?

A : Buster - B : Shredder - C : Dixdeder

4 - Quel est le cri de ralliement des Tortues ?

A : Boidubanga ! - B : Vasymonga ! - C : Cowabunga !

5 - Le maître des Tortues Ninja® est un animal. Mais lequel ?

A : une taupe - B : un rat - C : une tortue

LES LOTS :

du 1er au 60e : un CD Teenage Mutant Ninja Turtles III® + un jeu à choisir entre TMHT II, The arcade game sur NES et TMHT, Fall of the Foot Clan sur Game Boy.

du 61e au 100e : un CD Teenage Mutant Ninja Turtles III®.

LE RÈGLEMENT :

1 - Le concours est organisé par M.S.E et les lots fournis par Bandaï et EMI.

2 - Il est ouvert à tous, sauf aux membres des sociétés organisatrices.

3 - Pour participer, il suffit de répondre aux questions sur carte postale uniquement ou sur Minitel, 3615 PLAYER ONE.

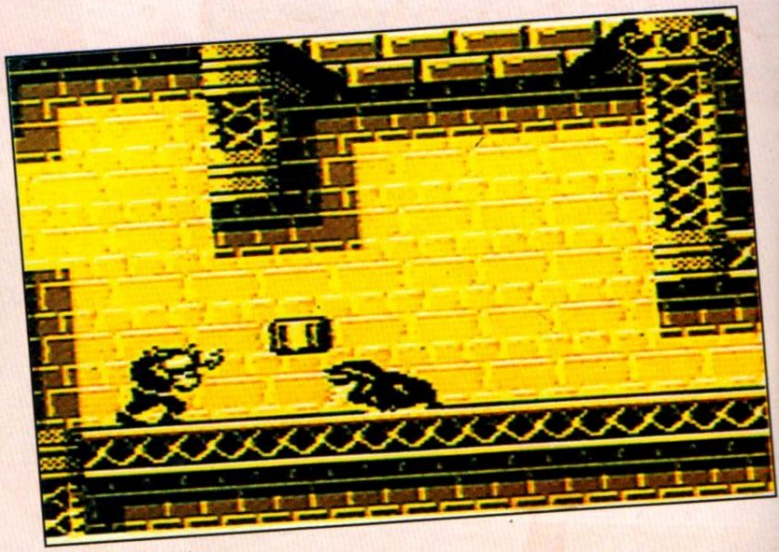
4 - La date limite de participation est fixée au 10 mai 1993.

5 - Les gagnants seront tirés au sort parmi les bonnes réponses.

6 - Les résultats figureront dans le Player One n° 32 et sur Minitel à partir du 15 mai 1993.

dressez vos réponses sur carte postale uniquement, en indiquant vos nom, prénom, adresse et le jeu que vous choisissez (sur NES ou Game Boy) à :

Player One - Concours Tortues Ninja III® - *19, rue Louis-Pasteur - 92513 Boulogne cedex.*


Là, il vaut mieux s'écraser.

Ça y est ! Les frères bleus sont de retour. Et ils voient rouge. Ce qui signifie que vous, de votre côté, vous allez en voir des vertes et des pas mûres. Quel noir tableau... De quoi en faire une jaunisse !

Après une version NES affaiblie par de nombreux défauts, les Blues Brothers, toujours en **costume et lunettes noires**, sévissent maintenant sur **Game Boy**. Et même si cette version n'est pas tout à fait parfaite, elle possède toutefois de grandes qualités. Comme quoi, on a toujours le droit d'espérer.

ÇA SWINGUE !

The Blues Brothers est en fait un jeu de **plate-forme** des plus classiques. Dirigeant Jake ou Elwood, un des deux frangins, vous devez éviter les balles des flics qui vous tirent dessus et les zonards en tout genre qui se baladent n'importe où. Vous êtes également obligé d'accomplir certaines **prouesses acrobatiques** pour ne pas tomber dans les pièges constitués par le décor : prendre des ascenseurs, sauter sur des nuages, passer au-dessus de fosses remplies de pointes, par exemple. Au cours de vos **déplacements**, vous pourrez ramasser certains bonus (des disques, de l'énergie...) mais vous devrez également faire attention aux cadeaux empoisonnés. Bref, tout cela, quoique réussi, reste bien classique.

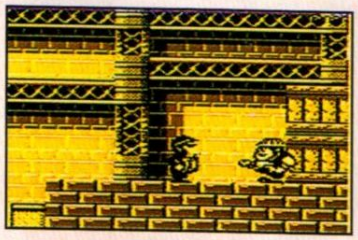
Chopez la guitare.

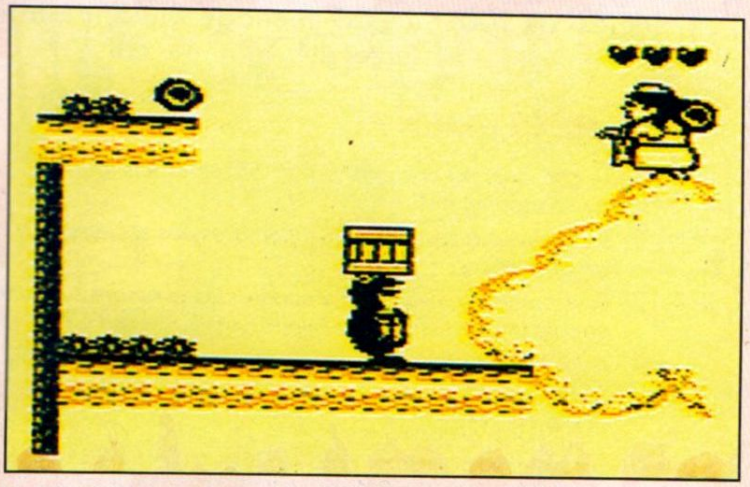
SI, SI, C'EST PAS MAL !

Défaut et qualité à la fois, **la vitesse** de déroulement du jeu donne un résultat assez ambigu. C'est une qualité parce que cela nous permet d'apprécier une animation sans failles et que jouer speed, ça peut être sympa. C'est aussi un défaut car cela empêche de jouer correctement. Le personnage se déplace tellement vite à l'écran qu'il se retrouve souvent brusquement nez à nez avec un ennemi qui a tôt fait de lui balancer une bastos en pleine tête. C'est frustrant. La seule **solution** à ce douloureux problème consiste à avancer par à-coups, ce qui est assez embêtant. Enfin, signalons la difficulté du jeu, un peu trop élevée, qui en rebutera certains.

Malgré tout, et en guise de **conclusion**, on peut dire que ce Blues Brothers est vraiment un **bon** jeu de plate-forme. En **tout** cas, les amateurs devraient suivre les évolutions des deux frangins musicos avec grand plaisir. ■

Chris, aime finalement plutôt bien les renards écarlates au sourire niais.


Attention à la brute au casque.

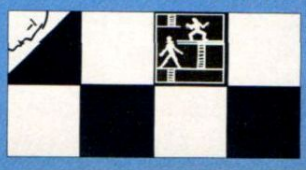

Avant de grimper sur le nuage, jetez une caisse.

79%

THE BLUES BROTHERS

- GAME BOY
- Genre : plate-forme
- Graphisme : 80 %
- Animation : 92 %
- Son : 75 %
- Jouabilité : 70 %
- Difficulté : 90 %
- Durée de vie : 70 %
- Player fun : 70 %

A B C D E F



NOUVEAU !

PAYEZ VOS JEUX **MOINS CHER**
EN ACHETANT CHEZ
HARD DISCOUNT SHOP.
PLUS DE 10.000 JEUX EN STOCK
PRÊTS À ÊTRE EXPÉDIÉS CHEZ VOUS.

SUPER-NINTENDO

Jeux fonctionnant avec l'adaptateur AD 29

ADAPTATEUR AD 29 **79F**
ACTION REPLAY PRO **395F**
CONTROL PAD DYNA 1 **129F**

– TOP 10 –

Magical Quest	445 F
Jim. Connors Tennis	395 F
Soul Blazer	395 F
Spiderman vs X Men	395 F
Super Mario Kart	395 F
Death Valley Rally	395 F
NCAA Basketball	395 F
Turtles Ninja 4	395 F
Prince of Persia	395 F
Act Raiser	395 F

NEWS H.D.Shop

Addam's Family 2	445 F	Sonic Blast Man	445 F
Batman Return's	445 F	Star Fox	495 F
Californ. Games 2	395 F	Star Wars	495 F
Cool World	395 F	Super SWIV	395 F
PGA Tour Golf	345 F	Tiny Toon	395 F

Final F. Mystic. Quest	345 F	Rampart	395 F
G.F. KO Boxing	345 F	Rival Turf	345 F
Hook	395 F	Skin's Game Golf	395 F
James Pond JR	345 F	Space Megaforce	395 F
Kablooey	245 F	Spanky's Quest	245 F
Legend of Zelda	375 F	Streetfighter 2	495 F
Lemmings	395 F	Strike Gunner	295 F
Adventure Island	395 F	Magic Sworld	295 F
All Star Challenge	395 F	Mystical Ninja	395 F
Amazing Tennis	395 F	NHL Hockey	395 F
Best of Best Karaté	395 F	Out of this World	395 F
Bulls vs Blazers	395 F	Pebble Beach Golf	395 F
Contra 3	395 F	Phalanx	395 F
Desert Strike	395 F	Pilot Wings	395 F
Dinocity	295 F	Pitfighter	295 F
Dragon's Lair	445 F	Populous	395 F
Earth Defense	295 F	Push Over	395 F
F1 Roc/Exhaust Heat	395 F	Race Drivin	245 F
Super Buster Bros	395 F		
Super Double Dragon	395 F		
Super Ghouls'n Ghosts	395 F		
Super Kick Off	395 F		
Super off Road	395 F		
The Chessmaster	395 F		
The Simpson's	395 F		
Thunderspirits	295 F		
UN Squadron	395 F		
Wing Commander	395 F		
WWF Wrestlemania	395 F		

MEGADRIVE
FRANCAISE

L'ACTION REPLAY PRO **395F**
CONTROL PAD PRO 2 **125F**

– TOP 10 –

Street of Rage 2	345 F
Mickey et Donald	345 F
Bulls Vs Lakers	395 F
NHLPA Hockey 93	345 F
Side Pocket	345 F
Thunderforce IV	345 F
Sonic 2	345 F
Speedball 2	345 F
Desert Strike	345 F
Ecco le Dauphin	345 F

NEWS H.D.Shop

All Star Challenge	345 F	PGA Tour Golf 2	345 F
Batman to Joker	345 F	Mohamed Ali Box.	395 F
Double Dragon 3	345 F	Ninja Gaiden	345 F
Fatal Fury	445 F	Rolo Rescue	345 F
Gloc	345 F	Shinobi 3	345 F

Aliens 3	345 F	Europ. Club Soccer	345 F	Risky Woods	345 F
Aquatic Games	199 F	Galahad	345 F	Road Rash 2	345 F
Atomic Runner	345 F	Greendog	345 F	Robocod	195 F
Back to future 3	245 F	Indy Last Crusade	345 F	Slime World	195 F
Batman Returns	345 F	Jennif. Capriati Tennis	345 F	Smash TV	245 F
Beast 2	295 F	Leaderboard	345 F	Talespin	345 F
Captain America	345 F	Lemmings	345 F	Tazmania	345 F
Chuck Rock	345 F	LHX Attack Chopper	345 F	T2 Arcade Game	345 F
D.R. Supreme Court	345 F	Lotus Turbo Challenge	345 F	Team USA Basket	345 F
Double Dragon	345 F	Olympic Gold	345 F	Terminator	345 F
Dragon's Fury	345 F	Populous	345 F	The Simpson's	345 F
Dungeon and Dragons	345 F	Power Monger	345 F	WWF Wrestlemania	345 F
E.Holyfield Real Box.	295 F	Rampart	345 F		

GAMEBOY

LIGHT MASTER **79F**
(Agrandit l'image du gameboy éclaire l'écran)
ACTION REPLAY PRO **295F**

– TOP 10 –

Super Marioland 2	225 F
NBA Challenge N2	225 F
Looney Tunes	225 F
Speed Ball 2	225 F
Tiny Toon	225 F
Star Wars	225 F
Blades of Steel	225 F
Megaman 3	225 F
Blues Brothers	225 F
Prince of Persia	225 F

NEWS H.D.Shop

Adventure Island 3	225 F	Krusty Fun House	195 F
Alien 3	225 F	Lemmings	195 F
Bonk Adventure	225 F	Talespin	225 F
Darwing Duck	225 F	Tip Off	195 F
Empire Strike Back	225 F	Top Gun	225 F

Mac Donald Land	245 F	Track and Field	225 F		
Marble Madness	225 F	Track and Meet	175 F		
Adventure Island	225 F	Megaman 2	195 F	Turn and Burn	225 F
Alley Way	195 F	Ninja Taro	175 F	Turtles Ninja 2	225 F
Batman Return of joker	225 F	Pacman	225 F	WWF Superstars 2	225 F
Battle Toads	225 F	Robocop 2	225 F		
Best of Best Karate	225 F	Simpson's n2	195 F		
Chessmaster	225 F	Soccermania	145 F		
Double Dragon3	225 F	Spiderman 2	195 F		
Double Dribble	225 F	Spy VS Spy 2	175 F		
Dr Franken	225 F	Super Kick Off	225 F		
Ferrari Grd Prix	225 F	Super Marioland	195 F		
Final Fantasy 2	295 F	Swamp Thing	175 F		
G.F K.O. Boxing	175 F	T2 Arcade Game	225 F		
Golf	195 F	Tennis	195 F		
Hit the Ice	225 F	Terminator 2	225 F		
Kirby's Dream.	225 F	Tom and Jerry	225 F		

OUVERT DE 9h à 19h
DU LUNDI AU SAMEDI

GAMEGEAR

LE WIDE MASTER (Loupe) **79F**
Adaptateur Cartouche **89F**
MASTER SYSTEM GAMEGEAR

– TOP 10 –

Sonic 2	245 F
Street of Rage	225 F
Prince of Persia	225 F
Tazmania	245 F
Shinobi 2	225 F
Batman Returns	245 F
Alien 3	225 F
Lemmings	245 F
Defender oasis	295 F
Terminator	245 F

Alien Syndrome	175 F	Out Run Europ	225 F
Chessmaster	145 F	Pengo	145 F
Chuck Rock	245 F	Senna Gd Prix	245 F
Crystal Warriors	145 F	Solitaire Poker	145 F
Donald Duck	245 F	Spiderman	225 F
Dragon Crystal	145 F	Super Kick Off	245 F
Fantasy Zone	145 F	Super of Road	225 F
G Loc (Afterb. 2)	175 F	Super Space Invad.	225 F
Halley Wars	145 F	The Simpson's	225 F
Indy Last Crus.	225 F	Wimbledon Tennis	245 F
Ninja Gaiden	225 F	Woody Pop	145 F
Olympic Gold	245 F		

Super Nintendo et Gameboy sont des marques déposées de Bandai Nintendo.
Megadrive et Gamegear sont des marques déposées de Sega.
Prix indiqués valables pendant le mois de parution de ce magazine. Promotions valables dans la limite des stocks disponibles.

HARD DISCOUNT SHOP
BP 49 - 06560 VALBONNE

Pour connaître la disponibilité des jeux ou pour COMMANDER
93 95 80 40 *(Depuis Paris - 16 93 95 80 40)*

NOM .....
PRENOM .....
ADRESSE .....
.....
VILLE .....
CODE POSTAL ..... TEL .....

REGLEMENT :
☐ Chèque Bancaire
☐ CCP
☐ Je préfère payer au facteur (+35F)
☐ Carte-bleue :
Date d'expiration ___/___
Signature :

N° CLIENT ..... | N° carte bleue : . . . .

TITRES 22 PLAYER	CONSOLE	PRIX
Les jeux sont expédiés par colissimo	Port-Emballage	+20 F
	Total à payer	

ENQUÊTE SUR LE

S JEUX DE RÔLE

Ce mois-ci la rédaction de *Player One* a décidé de consacrer un dossier complet à un genre un peu délaissé en France : les jeux de rôle et d'aventure. Vous y trouverez une sélection des jeux les plus représentatifs du genre, toutes consoles confondues.

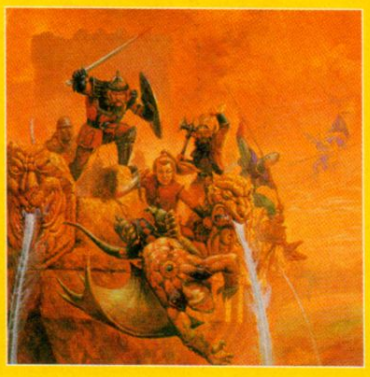
Dossier réalisé par Chris, Iggy et Wolfen.

En France les jeux de rôle et d'aventure représentent un marché très peu porteur. Pourtant aux États-Unis et au Japon, ce genre de jeux a envahi avec succès tous les foyers. Les jeux de rôle et d'aventure sont souvent complexes et difficiles d'accès. En contrepartie, ils se caractérisent par la richesse de leur scénario, et surtout par une durée de vie sans aucune commune mesure avec tous les autres types de jeux. C'est pour toutes ces raisons que nous avons décidé de vous faire découvrir, ou mieux connaître, l'univers fantastique des jeux de rôle et d'aventure.

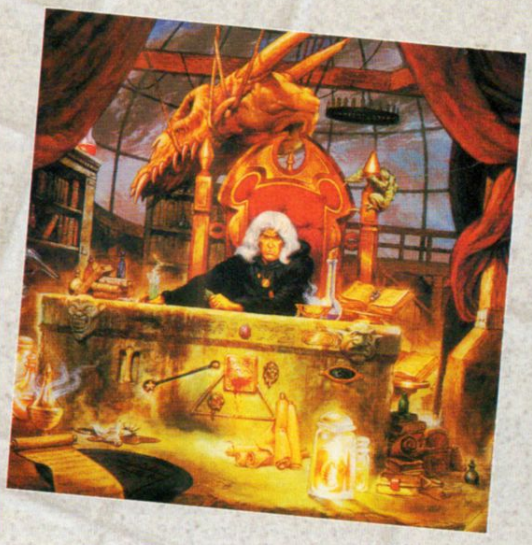
QU'EST CE QU'UN JEU DE RÔLE

D'une manière générale, le héros d'un jeu de rôle se retrouve embarqué dans des aventures extraordinaires qui suivent un scénario bien précis. À l'origine, chaque personnage était interprété par un joueur différent sous le contrôle d'un maître de jeu qui dirigeait ce scénario. Dans le cadre d'un jeu vidéo, il est donc assez difficile d'associer un jeu à une notion aussi abstraite que celle qui consiste à incarner le rôle d'un personnage. Par contre, le déroulement d'un jeu de rôle ou d'aventure exige la gestion d'un ou plusieurs fichiers contenant divers paramètres. Ces paramètres caractérisent votre personnage. À cela s'ajoute une notion de niveau d'expérience, qui augmente en fonction de vos victoires au combat, et de richesse, que vous accumulez tout au long de votre quête. Et tout cela, une console arrive parfaitement à le gérer. De plus, d'un point de vue financier, les jeux de rôle sont vraiment d'un excellent rapport prix/durée de vie. Puisse ce dossier révéler bon nombre de vocations !

AU COMMENCEMENT ÉTAIT DONJONS & DRAGONS



Il y a une vingtaine d'années, en 1973, un certain Gary Gygax eut l'idée géniale d'adapter l'univers du livre de Tolkien, *Le Seigneur des anneaux*, dans un jeu interactif où plusieurs joueurs incarnent des personnages dans un monde médiéval fantastique. Le jeune Gary était alors très loin de se douter que les combats d'épée, les monstres et la magie contenue dans l'univers de Dungeons & Dragons allait déclencher un tel phénomène de société dans le monde entier !

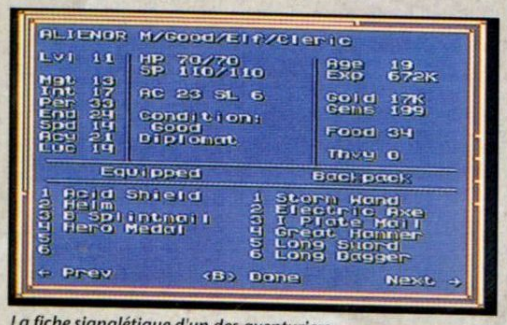


MEGADRIVE

MIGHT AND MAGIC

Quand l'expert en matière de simulation sportive se lance dans la création d'un jeu d'aventure, on craint le pire. Pourtant : mission accomplie et réussie pour Electronics Arts !

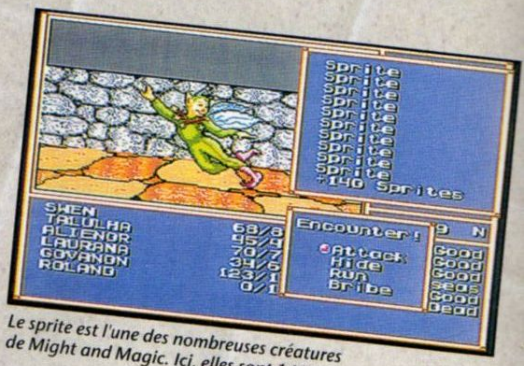
Quand on se lance dans Might and Magic, on ne peut s'empêcher de faire quelques parallèles avec le légendaire Donjons et Dragons. On y retrouve le même système de gestion des personnages et pratiquement les mêmes professions. Ce n'est pas dans une aventure que va s'embarquer votre groupe d'aventuriers, mais dans une campagne militaire. Diverses quêtes vous sont confiées par des dignitaires et, petit à petit, des éléments s'assembleront pour former une quête monstrueuse.



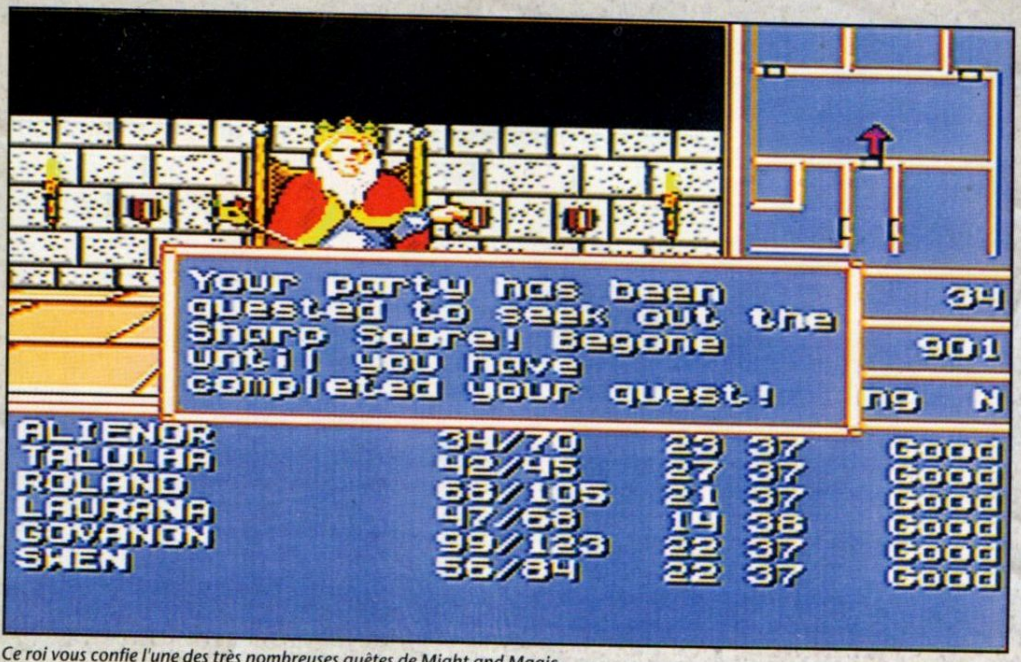
La fiche signalétique d'un des aventuriers.

VOUS AVEZ DIT DONJONS ET DRAGONS ?

Vous devez constituer une équipe de six à huit personnages, ça c'est plutôt classique. L'originalité vient du fait que vous pouvez intégrer à votre groupe autant de personnages que vous le souhaitez, sans dépasser le nombre maximal de huit. Les personnages délaissés demeureront fidèles à votre quête et attendront patiemment votre retour. Le déroulement du jeu vous conduit de villes en châteaux et de donjons en contrées sauvages, mais gardez à l'esprit qu'aucun lieu (à part les auberges) n'est vraiment sûr. Vous rencontrerez des monstres de tout poil qu'il vous faudra affronter avec vos armes et vos sortilèges magiques. La richesse des graphismes et du scénario, la durée de vie exceptionnelle du jeu font de Might and Magic un sommet du genre. ■

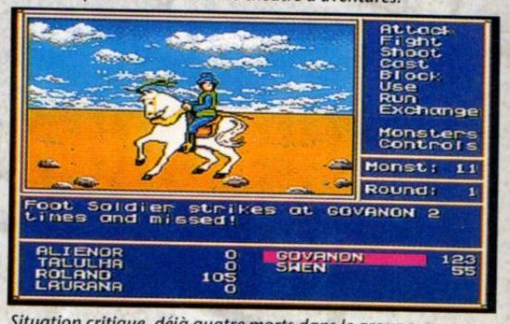


Le sprite est l'une des nombreuses créatures de Might and Magic. Ici, elles sont 140 !



Ce roi vous confie l'une des très nombreuses quêtes de Might and Magic.

Les villes peuvent aussi être le théâtre d'aventures.



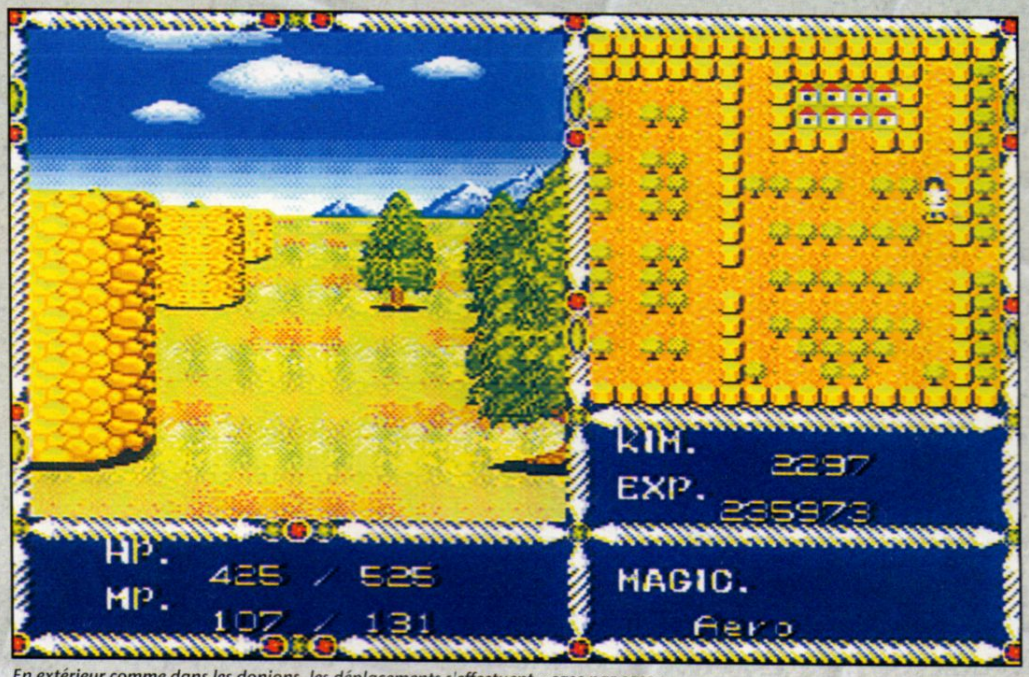
Situation critique, déjà quatre morts dans le groupe.

MEGADRIVE

SWORD OF VERMILION

Croisements d'épées et pratiques magiques sont encore au rendez-vous dans Sword of Vermilion, un jeu d'aventure qui allie enquête et action.

Les villageois vous introduisent dans les diverses aventures qui vous attendent.



En extérieur comme dans les donjons, les déplacements s'effectuent « case par case ».

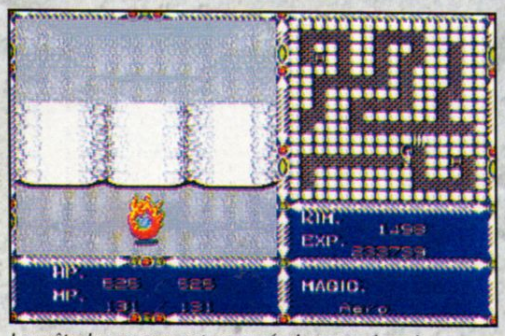
Sword of Vermilion est un jeu d'aventure mettant en scène la quête d'un héros solitaire de royale naissance. Son destin est de reconquérir le trône de son père, usurpé par un démon maléfique. Mais, avant de parvenir à ses fins et d'anéantir l'usurpateur, le jeune prince doit réunir seize anneaux.

L'AVENTURE D'UN ROUTARD

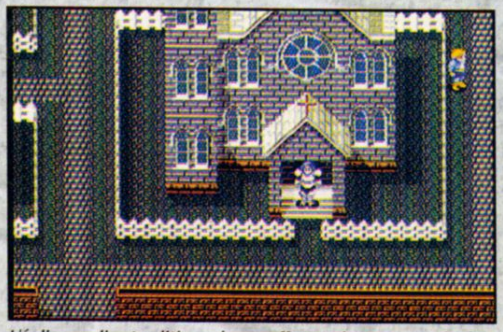
La progression linéaire du jeu, entrecoupée de combats, se déroule dans un mode action égayant le côté statique de certains jeux d'aventure. Chaque nouvelle ville traversée offre le cadre d'une mini-aventure. Vous explorez également des grottes qui recèlent souvent des éléments indispensables à la suite du jeu. Les villes abritent des magasins où vous pourrez acheter un équipement mieux adapté aux nouvelles contraintes. Bien sûr, pour acheter, il faut dépouiller les monstres de leur or. Parti avec une modeste épée, le héros finira vite par ressembler à une boîte de conserve, bardé d'armures de plus en plus résistantes !

Nul doute que l'une des principales qualités de Sword of Vermilion est due à l'excellente réalisation graphique. Mais il faut quand même le souligner, Sword of Vermilion, avec son déroulement linéaire, n'offre pas une durée de vie aussi élevée qu'Ultima IV ou que la saga Phantasy Star, pour ne citer qu'eux. ■

Les combats se déroulent en mode action.



La quête des anneaux est parsemée de grottes à explorer.



L'église, un lieu traditionnel pour effectuer les sauvegardes !

MASTER SYSTEM

Y'S

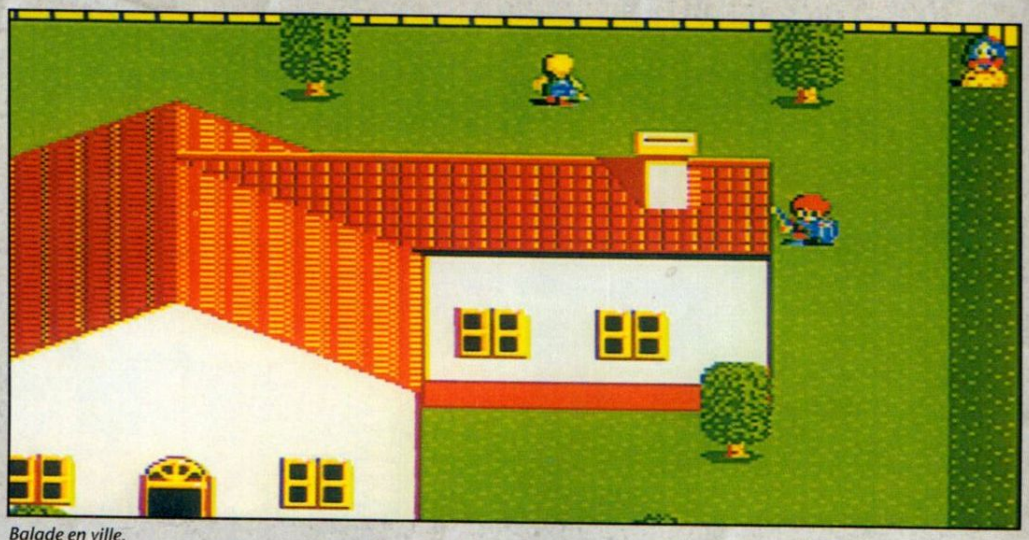
Bonjour, jolie nymphe.

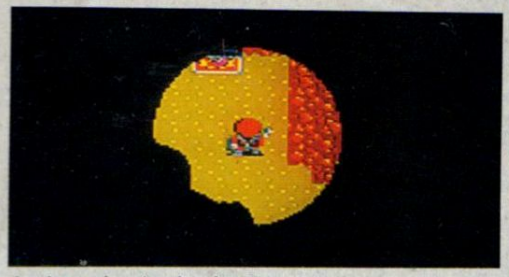
Sous le nom succinct de Y's se cache en fait un jeu magique qui saura vous conduire aux confins des rives de l'imaginaire. Prêt pour le grand voyage ?

C'est fou comme certains jeux ne vieillissent pas. Paru il y a déjà de nombreuses années, Y's semble bénéficier d'une jeunesse éternelle. Les possesseurs de Master System sont vraiment des gens gâtés.

UN SCÉNAR CULTUREL ?

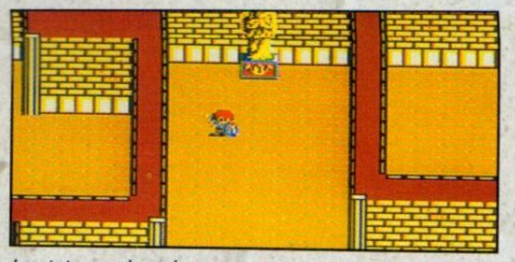
Cette fois, l'objet de votre quête consiste à retrouver six livres (eh oui !) disséminés dans différents endroits. Bien évidemment, ceux-ci sont toujours gardés par des créatures maléfiques.


Balade en ville.


Sombre exploration dans les mines.

Traversée d'un chemin plutôt étroit.

Suivant à la lettre les sacro-saintes règles des jeux d'aventure/rôle, Y's vous permet de vous équiper dans les différents établissements de chaque ville et de discuter avec les habitants de celle-ci. Ce n'est que de cette façon que vous pourrez récolter les informations les plus intéressantes. Faisant preuve d'une profonde humanité, vous seriez bien avisé, également, d'aider toutes les personnes qui en ont besoin (en retrouvant un objet perdu ou un être cher disparu). Un bon geste est toujours suivi d'un autre. Votre aventure se déroule dans trois principaux endroits : le palace, les mines et la tour. Inutile de vous préciser que ces différents lieux tiennent tous de la prise de tête labyrinthique. Et c'est normal. Que serait un jeu de rôle sans ces dédales interminables qui finissent toujours par vous rendre fou ? En particulier, la tour, étagée sur plus d'une vingtaine de niveaux, saura mettre à rude épreuve les nerfs des plus solides. Elle est agencée de telle façon que, en plus de vous y perdre (bonjour les passages secrets, les téléporteurs et tout le tintouin !), vous devrez apprendre à utiliser correctement tous les objets découverts pour vous en sortir. Bref, Y's est un jeu mythique qui réclamera de votre part deux grandes qualités : patience et réflexion. Les possédez-vous ? ■


Les statues cachent des passages.

Votre inventaire.

ULTIMA IV

MASTER SYSTEM

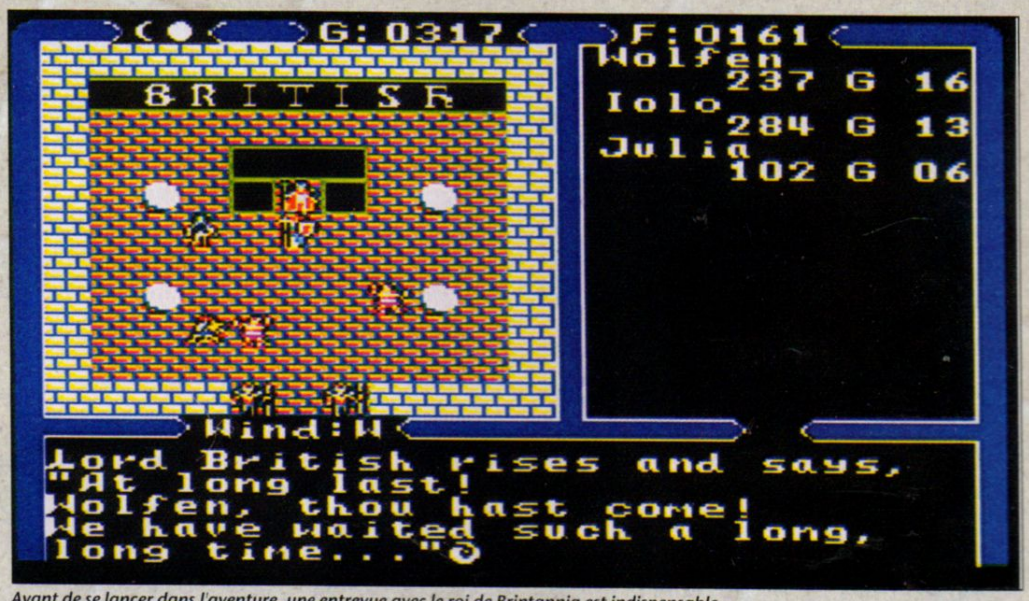
Ultima IV, descendant direct du tout premier jeu d'aventure adapté de la micro, mérite plus que tout autre l'appellation de jeu de rôle.

Comme dans presque tous les jeux de rôle et d'aventure, le début d'Ultima IV passe par la phase de création du personnage. C'est à vous de déterminer ses caractéristiques physiques et morales. Il est important d'être attentif à l'intro du jeu qui accompagne la création du personnage. Elle vous donne les conseils de base qui vous permettent de débuter la quête qui vous attend. Au cours du jeu, vous réunirez sept autres aventuriers qui seront autant de fichiers individuels à gérer.

UNE QUÊTE IDÉALISTE

Concrètement, vous déplacez un personnage représentant votre groupe d'aventuriers dans un monde peuplé d'humains et de créatures maléfiques. Votre quête consiste à développer huit vertus ainsi que trois principes fondamentaux indispensables à toute vie harmonieuse en société. Ainsi, vous devez toujours faire attention aux conséquences qui peuvent résulter de tout acte ou de tout échange de paroles avec vos semblables. Gardez toujours à l'esprit que les combats avec les créatures hostiles sont des éléments appréciables du jeu, mais que la communication avec les humains l'est beaucoup plus encore.

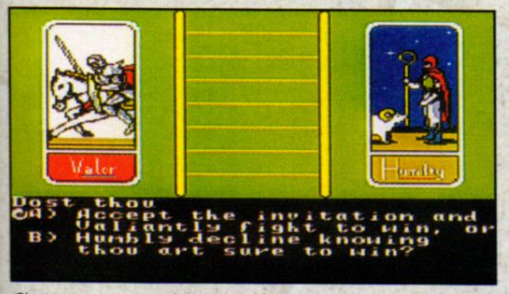
Votre quête consiste à acquérir la connaissance parfaite de huit vertus.



Avant de se lancer dans l'aventure, une entrevue avec le roi de Brintannia est indispensable.

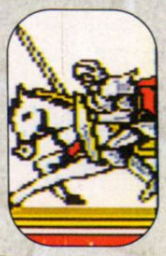
PLUS RÔLE, TU MEURS

La création du personnage s'effectue par un tirage de cartes, assez proche des tarots divinatoires. Il s'agit d'un petit questionnaire cernant votre personnalité. Ensuite, il vous est attribué un personnage caractérisant le mieux votre tempérament. La quête proposée, dans le quatrième volet de la saga d'Ultima, a la particularité de développer un scénario garantissant plusieurs centaines d'heures d'aventures ! Cependant, aussi puissant que soit le jeu, il faut tout de même reconnaître que la complexité du scénario le rend plutôt inabordable aux débutants. ■



C'est une cartomancienne qui détermine le personnage que vous allez incarner.

Séquence de combat : vous gérez individuellement les membres de votre équipe.



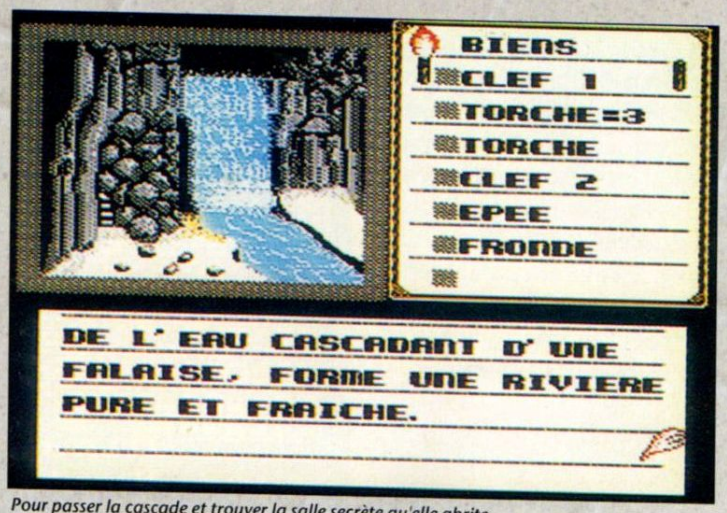
À chaque principe correspond un autel. Ici l'autel de l'Amour.

NES

SHADOWGATE

Venu en droite ligne de la planète micro, Shadowgate énerve autant ses détracteurs qu'il ravit les amateurs de « prise de tête »...

Bizarre ! C'est sans conteste le mot qui revient à la bouche de tout amateur d'aventure sur console, confronté à l'univers étrange de Shadowgate. Jugez plutôt : ce jeu d'aventure ne vous demande pas de diriger un personnage à l'écran, ne permet aucun dialogue, il repose uniquement sur des graphismes fixes... Bref, le dépaysement total. Seuls les vieux de la vieille, qui ont connu le début des années 80, ne se sentiront pas trop déphasés. Cette cartouche est en effet le seul représentant sur console d'un type de jeu d'aventure qui faisait fureur sur micro il y a maintenant sept ou huit ans.

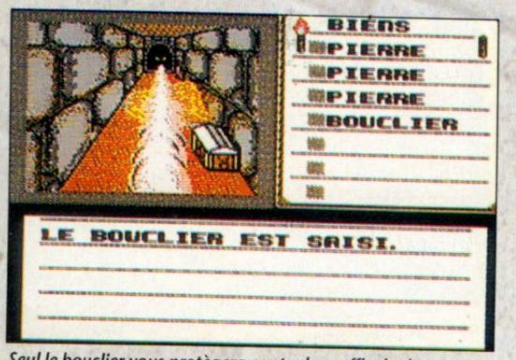


Pour passer la cascade et trouver la salle secrète qu'elle abrite, choisissez « bouger » et désignez le mince point entre la cascade et le tas de pierres.

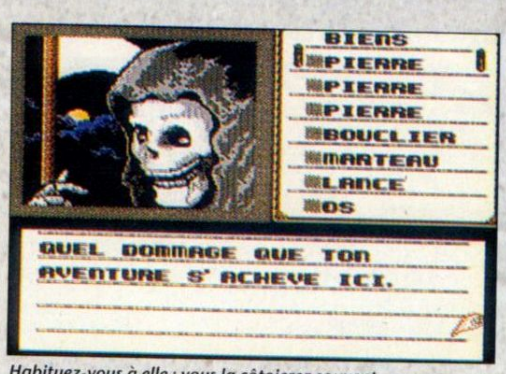
SURPRISE !

C'est le maniement de Shadowgate qui étonne le plus au premier abord : toutes les scènes sont représentées par des écrans montrant le paysage tel qu'il est vu à travers les yeux du héros. On dit « en vue subjective » quand on veut avoir l'air cuistre. À l'aide du curseur, vous désignez, dans la liste de verbes présents au bas de l'écran, l'action à accomplir puis l'objet sur lequel vous souhaitez effectuer cette action. Pour ouvrir une porte, il faudra par exemple cliquer sur « ouvrir » puis sur la porte représentée dans le dessin à l'écran. Bizarre mais on s'y fait, même si le paddle n'offre pas la même souplesse que la souris, instrument privilégié de ce genre d'interface. Vous vous retrouvez ici dans la peau d'un chevalier, dernier descendant d'une lignée impériale chargée par les vieux druides de faire échouer les projets du sorcier. Un seul moyen pour cela : rentrer dans l'antre du malin et trouver sa cachette, ce qui serait une sinécure si le château n'était rempli de pièges et de voies bloquées. Autant dire que la mort vous guette à chaque faux pas, ce qui serait horripilant sans la possibilité de sauvegarder ses parties. Un seul moyen permet de progresser ici : récolter tous les objets possibles et les utiliser à bon escient. À vous donc d'imaginer les stratagèmes les plus délirants pour passer chaque difficulté.

Bonne ambiance...



Seul le bouclier vous protègera contre le souffle du dragon.



Habituez-vous à elle : vous la côtoierez souvent.

« GERMAINE, ÇA CAUSE FRANÇAIS DANS LA CONSOLE ! »

Shadowgate, on aime ou on déteste. En positif figurent son originalité, les difficultés qu'il vous posera et le fait que les textes sont en français. En négatif, l'absence totale d'action et le côté méchamment « prise de tête » des énigmes. Il faut souvent imaginer les solutions les plus tordues pour venir à bout d'un problème et aucun personnage ne viendra, comme dans Zelda, vous filer des conseils pour résoudre tel ou tel problème. Enfin, si vous séchez trop, sachez que notre ami Wolfen vous file la soluce dans *Player* numéro 22. Au final, Shadowgate est une cartouche vraiment atypique qui ne vous laissera pas indifférent. À voir mais à essayer avant d'acheter. ■

SOLSTICE

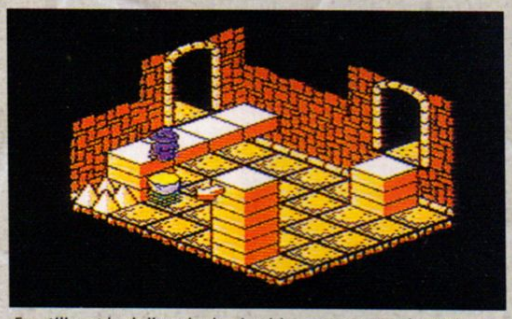
NES

Avec un système de jeu révolutionnaire, Solstice a tout d'un classique. D'ailleurs, c'est un classique.

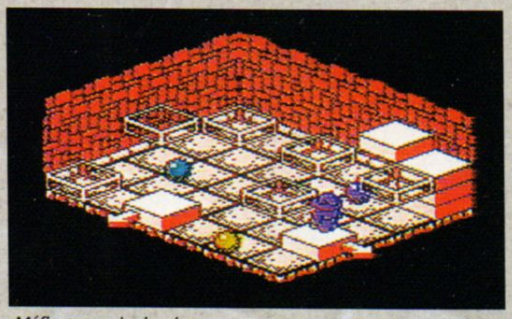
À partir d'un scénario somme toute assez banal (un gentil magicien doit reconstituer un sceptre pour délivrer une princesse retenue captive par un immonde sorcier), cette cartouche NES a vraiment su se faire une place au soleil.

UN MODE 7... SUR VOTRE NES

Si Solstice a fait sensation, c'est en grande partie du fait de ses graphismes en 3D isométrique. Un peu comme avec le mode 7 de la Super Nintendo, le personnage se déplace dans un décor représenté en 3D et vu en hauteur. Mais là où on tombe dans le génie, c'est que chaque élément du décor peut être librement contourné, comme s'il existait véritablement. Votre personnage n'est plus posé dans un décor, il en fait partie. Cet aspect n'est pas un simple gadget : vous pouvez prendre ou déplacer certains objets pour les utiliser comme marchepied et atteindre certaines issues, ou des objets, qu'il aurait été impossible de saisir autrement. C'est là toute la difficulté de cette cartouche : parvenir à résoudre, à force d'astuces, les challenges posés par chaque salle.



En utilisant la dalle et la demi-sphère comme marchepied, vous avez réussi à passer.

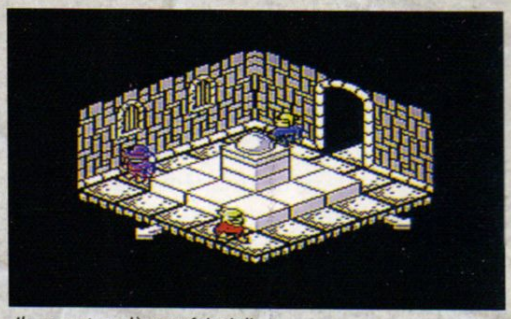


Méfiez-vous des boules.

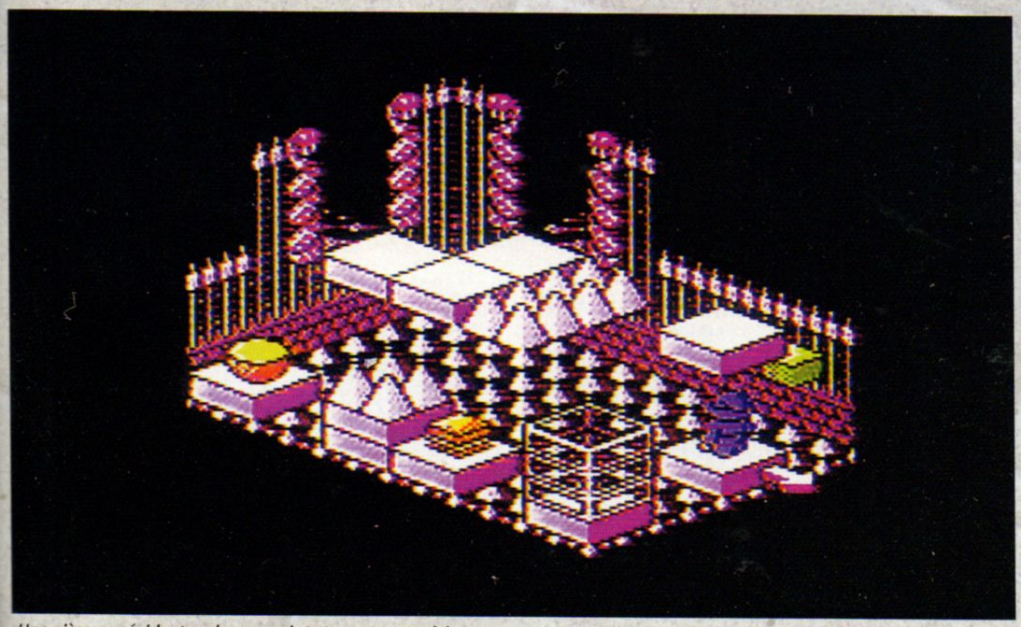
NUIT MAGIQUE

Et de la prise de tête, vous allez en rencontrer, tant les problèmes rencontrés s'avèrent complexes. Mais la liberté de mouvement, le soin apporté à la réalisation et la qualité des énigmes sont tels qu'il est difficile de résister. Malgré la simplicité du scénario, Solstice est un jeu magique. ■

Pour récupérer les bottes, vous devez prendre la dalle bleue, sauter en direction des bottes, lâcher la dalle bleue et prendre appui sur elle pour atteindre votre but. Facile ?



Ils ne sont pas là pour faire joli.



Une pièce pas évidente : chaque pointe tue votre magicien.

MEGADRIVE

STARFLIGHT

Fans de *Star Trek*, transformez votre Megadrive en machine à explorer l'univers. « Mais ce n'est pas rationnel, capitaine Kirk. — Non, monsieur Spock, mais c'est tellement bon... »

Lointains descendants des humains, vivant sur une colonie spatiale, votre peuple est en grand danger. Son système solaire donne d'inquiétants signes de perturbation menaçant la vie sur les planètes qui l'environnent. Mais pour le moment, ce problème ne vous concerne que de très loin. Jeune capitaine débutant aux commandes d'un vaisseau « économique », vous devrez en effet d'abord gagner suffisamment d'argent pour acquérir un équipement digne de ce nom qui, seul, vous permettra de vous lancer à la recherche d'une nouvelle planète habitable par votre peuple et, qui sait, de trouver la solution aux bouleversements qui dérèglent l'univers.

Comme dans le jeu de rôle, Starflight permet de créer les persos de l'équipage et de leur assigner une tâche précise. Comment ? Effectivement, c'est pas très graphique...

Bien que le navigateur vous informe des réactions hostiles de la part de la flottille rencontrée, je vous conseille vivement de vous faire tout petit. Si, si !

EN ROUTE POUR LA JOIE

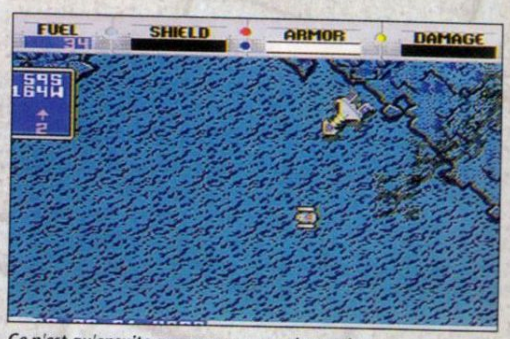
L'un des moyens les plus intéressants pour parvenir à ce but consiste à récolter des minerais et autres matières premières sur des planètes vierges pour les revendre à bon prix. Mais attention : l'univers est vaste et peuplé de nombreuses races d'Aliens, plus ou moins bienveillantes, avec lesquelles vous pourrez fraterniser ou guerroyer. Non content de vous offrir une liberté de mouvement totale au sein d'un monde comprenant plusieurs centaines de planètes, Starflight vous demande de vous occuper de tous les aspects de la quête : recrutement d'un équipage à partir de différentes races (chacune est plus ou moins faite pour tel ou tel poste), communications, choix de la destination sur une gigantesque carte spatiale regroupant l'ensemble des planètes, gestion du fuel, réparation ne représentent que quelques uns des paramètres sur lesquels vous intervenez.

IL N'Y A PLUS D'ABONNÉ AU NUMÉRO DEMANDÉ... BIP !

Starflight n'est pas un jeu d'abord facile. Entre la réalisation plus dépouillée que le menu d'un restaurant somalien et la copieuse notice à ingurgiter obligatoirement avant toute tentative de sortie dans l'espace, on se demande un peu sur quoi on est tombé. Sans compter que les textes en anglais (heureusement assez simples à comprendre) ne font rien pour arranger les choses. Pas de secret : comme tous les grands jeux de stratégie d'Electronic Arts, ce jeu, venu du micro-ordinateur, trahit ses origines. Ce n'est qu'au bout de quelques heures de ténacité que vous commencerez à appréhender toute la folie et l'immensité de la quête qui vous est proposée : Starflight est un jeu fascinant capable d'embarquer un joueur dans un univers parallèle durant des mois et des mois. Si le mot « stratégie » ne vous fait pas peur, vous savez ce qui vous reste à faire. Et puis que ne donnerait-on pas pour se retrouver à la place du capitaine Kirk ? ■

Vous venez de quitter votre système solaire : espace frontière infini...

La carte galactique sur laquelle vous pouvez choisir librement votre planète de destination, en fonction du fuel disponible.



Ce n'est qu'ensuite que vous pouvez descendre et commencer l'exploration.

KING'S BOUNTY

MEGADRIVE

Lors de sa sortie sur console, King's Bounty n'a pas obtenu le succès attendu. Pourtant, ce jeu mérite largement sa place dans ce dossier.

Bien que passé quasiment inaperçu lors de sa sortie, King's Bounty est pourtant doté de quelques originalités inexistantes dans tout autre jeu de rôle. King's Bounty développe un aspect stratégique pas très éloigné du wargame. Bien sûr, on est loin des batailles napoléoniennes mais le résultat est réaliste et inédit. Principalement axé sur le combat, l'issue des batailles est souvent déterminée par les rapports de force entre deux armées. Le hasard tient bien évidemment une petite part dans la résolution du conflit.

Chaque ennemi vaincu dévoile une portion de secteur. Au centre est caché... le sceptre.

L'assaut d'un château bien défendu.

PRENEZ LA TÊTE D'UNE ARMÉE

Dans King's Bounty vous ne créez pas votre personnage. Vous choisissez un des quatre leaders disponibles au début de la partie. Chacun d'eux possède son propre charisme et ses propres facultés de commandement. Au cours du jeu ses caractéristiques se développeront et se modifieront. Votre tâche principale consiste à lever des troupes et à constituer une armée puissante afin de retrouver le sceptre du roi qui a été dérobé par un puissant dragon. Tout en percevant un revenu hebdomadaire qui sert à payer la solde de vos troupes, vous devez assiéger et investir des châteaux tenus par des créatures inféodées au roi dragon. Bref, il vous faudra conquérir quatre continents et les explorer avant de retrouver le sceptre. Quelques mots encore pour préciser que d'une partie à l'autre, la solution change. De même que les seigneurs des châteaux et les lieux de recrutement ne sont jamais au même endroit. C'est d'ailleurs ce qui fait l'originalité de ce jeu. ■

Une armée pour le moins cosmopolite. Vous pouvez même recruter des dragons et des morts vivants.

Séquence de recrutement d'archers Orcs.

La carte du quatrième continent accessible.

MEGADRIVE

LA SAGA DES P

Les Phantasy Star représentent, sans conteste possible, la série phare des jeux d'aventure sur les consoles Sega. Tous ceux qui se sont plongés corps et âme dans l'épopée « Phantasy Starienne » sont d'accord pour le dire. Pas vrai, Chris ?

Magnifique, génial, sublime... En tant que fan inconditionnel des Phantasy Star, je suis capable d'aligner des séries d'adjectifs flatteurs sur plusieurs lignes pour faire comprendre à quel point je les trouve réussis. Mais cela ne constitue pas une explication digne de ce nom. Aussi, retrouvant mon professionnalisme coutumier, je m'en vais vous narrer pour quelles raisons ces jeux sont fabuleux, incroyables, merveilleux, indispensables...

BIEN, ALLONS-Y

Les trois Phantasy Star sont à peu près tous basés sur les mêmes règles. Héros solitaire avec une grandiose mission à accomplir, il faut, dans un premier temps, vous procurer les objets dont vous pourriez avoir besoin. Ils sont disponibles dans votre ville de départ. Le choix le plus judicieux s'avère souvent être une arme et quelques potions de guérison. Ensuite, il ne vous reste plus qu'à abattre quelques monstres dans les environs afin d'élever votre niveau de vie. C'est à partir de là que l'aventure commence.

Une de vos premières préoccupations sera de trouver des compagnons de voyage. Eh oui, dans les Phantasy Star, vous finissez toujours par vous retrouver à la tête d'un petit groupe d'aventuriers. L'intérêt est évident : à plusieurs, vous êtes plus puissant et vous pouvez profiter des talents de chacun. Sans cela, il est certain que les Phantasy Star perdraient de leur intérêt. Et ce n'est pas tout !

Les graphismes du premier épisode ne sont pas si lamentables.

Alis, l'héroïne du premier Phantasy Star.

L'image de présentation de PS II.

Balade en ville dans PS I.

Les cités de PS II sont plus peuplées.

CLASSIQUE PEUT-ÊTRE, MAGIQUE SANS AUCUN DOUTE

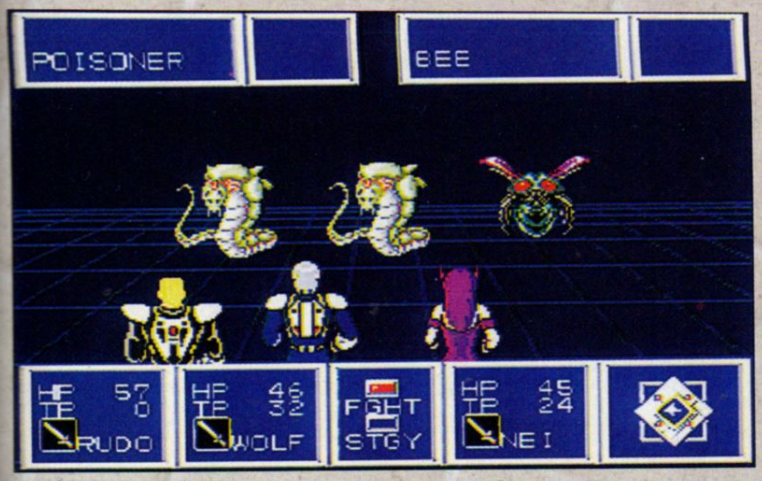
On retrouve certains éléments de jeu dans les trois épisodes de la série. Et même si ceux-ci s'avèrent, en fin de compte, assez classiques, ils constituent un ensemble d'une efficacité redoutable. Commencez à jouer et je vous assure que vous ne pourrez plus vous arrêter.

En tant qu'aventurier/explorateur, vous aurez un nombre impressionnant de lieux à visiter (la plupart du temps, ce sont des labyrinthes étagés sur un ou plusieurs niveaux). Ces derniers constituent bien souvent les décors où vous accomplissez différentes missions (retrouver une personne ou un objet, débusquer un monstre, etc.). Au fur et à mesure de votre progression, vous améliorez votre armement, vous devenez plus fort et les monstres rencontrés sont de plus en plus gros et dange-

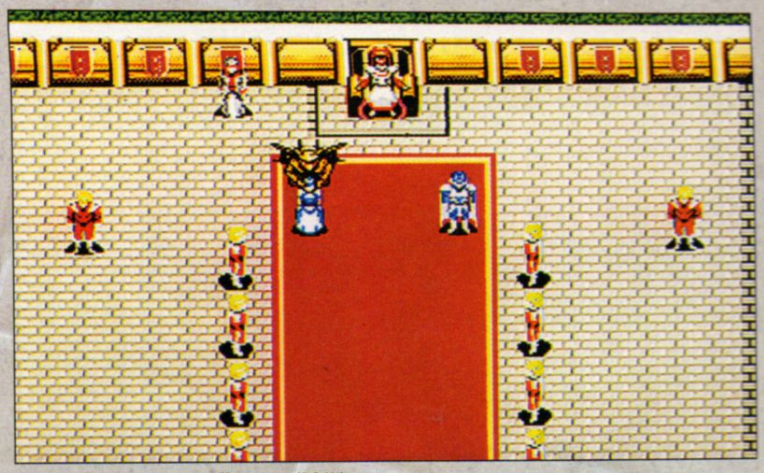
Raid en forêt (PS II).

HANTASY STAR

MEGADRIVE



Aligné pour le combat (PS II).

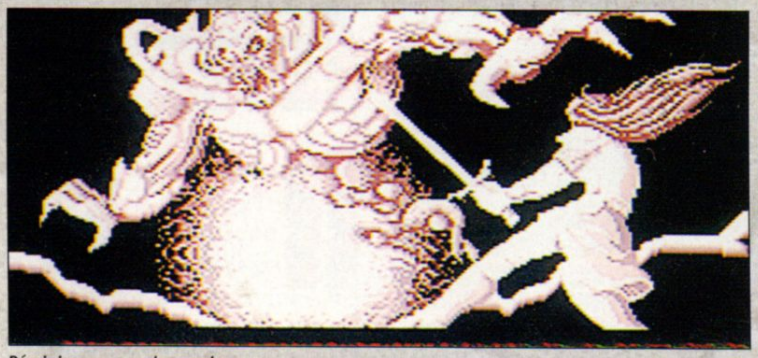

Tout commence par un enlèvement (PS III).

reux (ces deux caractéristiques semblent étrangement liés). Mais le plus impressionnant reste sans conteste la diversité des lieux (cela va de la forêt au désert jusqu'à la base spatiale) et leur aire est immense. Il est certain que vous n'avez pas fini de faire le tour des Phantasy Star !

VOUS POUVEZ LE FAIRE

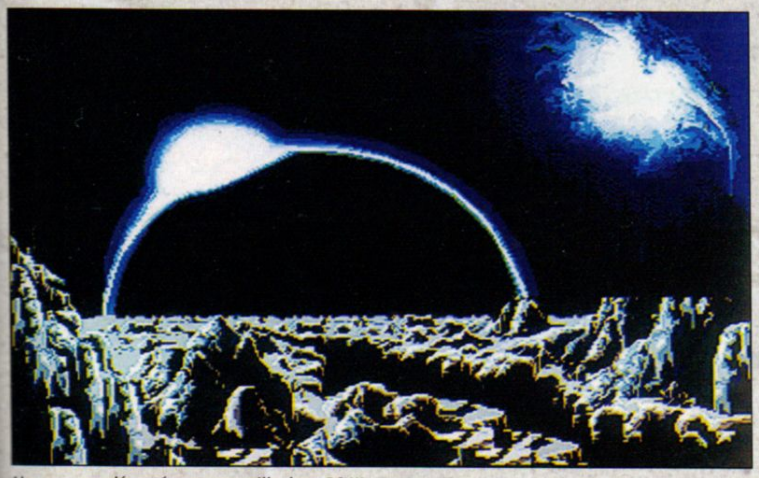
Fantastique idée, Phantasy Star III vous fait vivre des aventures de génération en génération. Je m'explique : vous terminez votre première mission avec Rhys, le héros, vous vous mariez, et c'est votre fils ou votre fille, ou encore vos jumeaux (eh oui, ils ont même pensé à ça) qui prennent la relève. Du jamais vu jusqu'à présent.

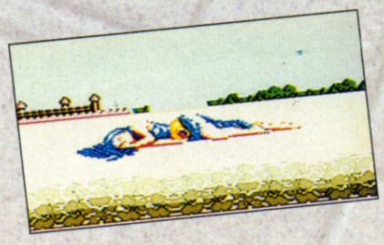
Il y a des jeux qui marquent. Les Phantasy Star font partie de ceux-là. C'est compréhensible, remarquez : passer plusieurs dizaines d'heures sur une aventure afin d'en admirer le dénouement ne peut pas laisser indifférent. Il faut parfois savoir payer de sa personne, c'est sûr, mais la satisfaction que l'on en retire *a posteriori* est proportionnelle aux efforts concédés. Tout ça pour vous dire que si vous essayez de terminer les Phantasy Star, il vous faudra du courage, c'est certain. Mais une fois qu'elles auront révélé tous leurs secrets, vous pourrez regarder vos cartouches d'un œil étincelant d'une profonde fierté. Rien que pour ça, croyez-moi, ça vaut la peine. ■


Réminiscence cauchemardesque.

Rencontre avec votre première compagne d'armes (PS III).

Dans PS III on ne voit plus les héros de dos. C'est d'ailleurs assez dommage.


Un paysage dévasté vous accueille dans PS III.

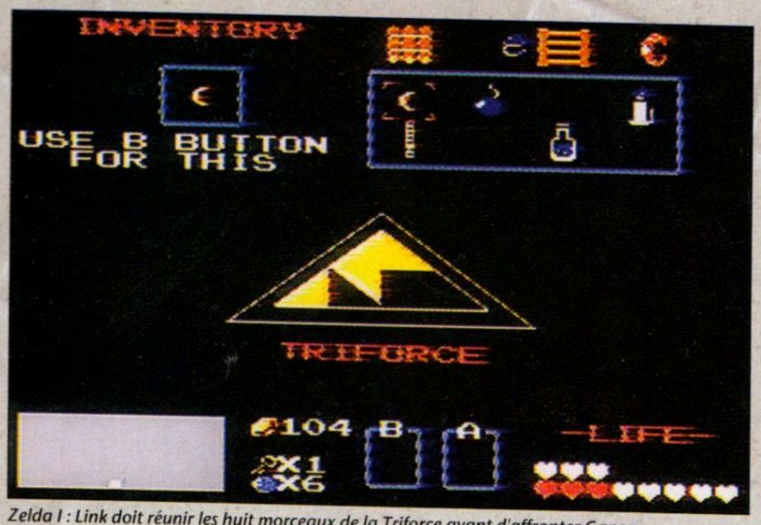


Paré pour l'exploration d'un labyrinthe (PS III).

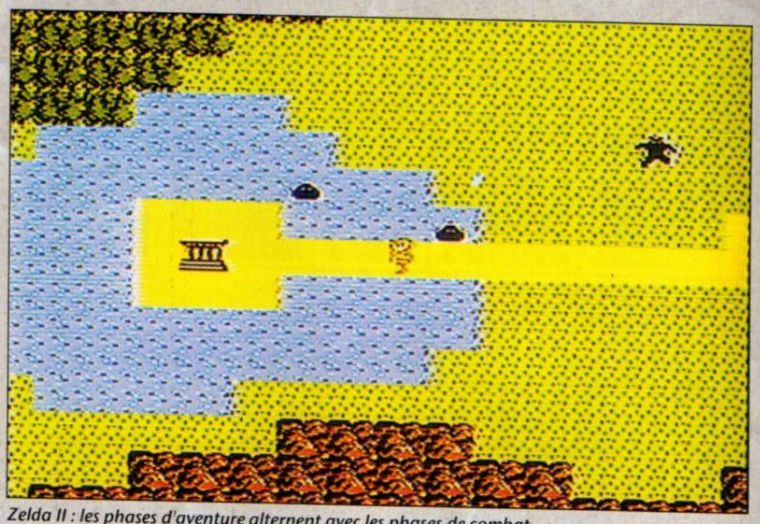
NINTENDO

LA SAGA

Il était impossible de réaliser un dossier sur les jeux d'aventure sans aborder une des seules réalisations du genre commercialisées par Nintendo : j'ai nommé la saga de Zelda.



Zelda I : Link doit réunir les huit morceaux de la Triforce avant d'affronter Ganon.



Zelda II : les phases d'aventure alternent avec les phases de combat.

La saga de Zelda, c'est l'exception qui confirme la règle. Elle a remporté un succès énorme en France, malgré le faible impact des jeux de rôle et d'aventure. Lors de sa commercialisation, Zelda I (sur NES) a très vite connu la gloire comme les deux autres volets qui lui font suite. Essayons de comprendre ce qui justifie un tel engouement pour le petit héros vert dénommé Link.

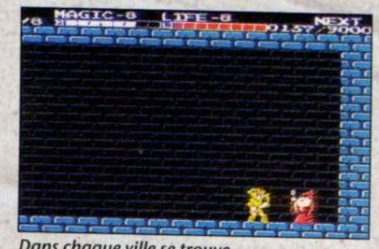
LE SUCCÈS DE ZELDA

On ne présente plus Link, le héros de la saga. Le fil conducteur des trois volets, c'est l'enlèvement de la princesse Zelda par l'infâme Ganon. Dès le premier épisode, Zelda nous propose un déroulement original qui allie action et aventure. Dans les deux épisodes suivants, on retrouve le même enchaînement de l'histoire avec des graphismes améliorés et enrichis. Le dernier point qui justifie le succès du jeu est sans aucun doute son incroyable durée de vie. Un exploit qui a pu être réalisé grâce à une programmation tirant le maximum des capacités des machines.

C'est dans les donjons que se trouvent les morceaux de la Triforce, gardés par des boss bien sûr.

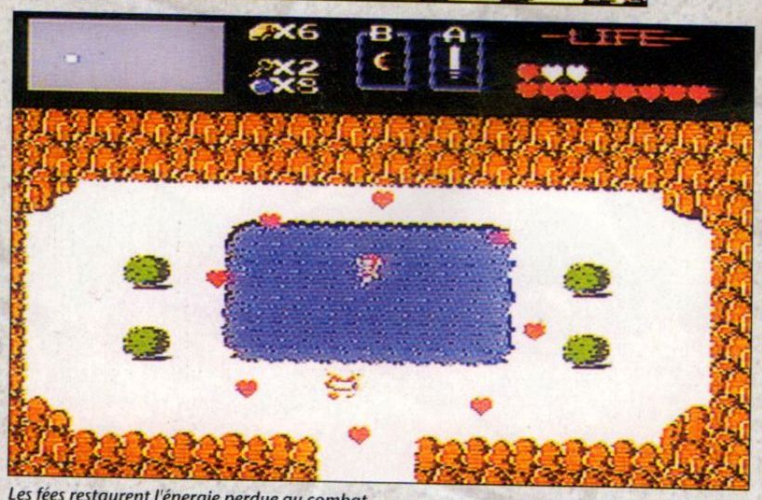
UN BREF COMPARATIF

Prenons un Zelda au hasard. Hormis le fait que l'action diffère légèrement des deux autres jeux,



Dans chaque ville se trouve un sage enseignant les arts magiques.

La majeure partie du temps est consacrée à la recherche des entrées des donjons.

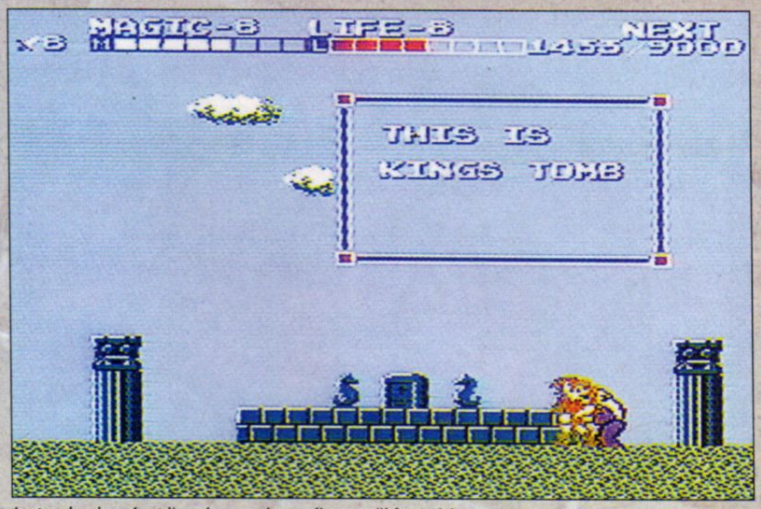


Les fées restaurent l'énergie perdue au combat.

DE ZELDA

NINTENDO

Dans Zelda II, les combats se déroulent en vue de côté.



La tombe du roi est l'un des nombreux lieux qu'il faut visiter.

rien dans les différents objectifs à atteindre, ni même dans la gestion du personnage, ne change vraiment. On retrouve les traditionnels et incontournables objets à récolter, généralement indispensables pour arriver au terme de la quête, ou plutôt des quêtes. En effet, dans tous les Zelda, lorsque l'on pense pouvoir assister à un beau générique de fin, on se retrouve dans une seconde quête au moins aussi longue que la précédente. La gestion du personnage, elle non plus, n'a rien de révolutionnaire.

Au cours de sa progression durant la quête, Link doit veiller à sa santé tout en pensant à améliorer en permanence l'équipement dont il dispose.

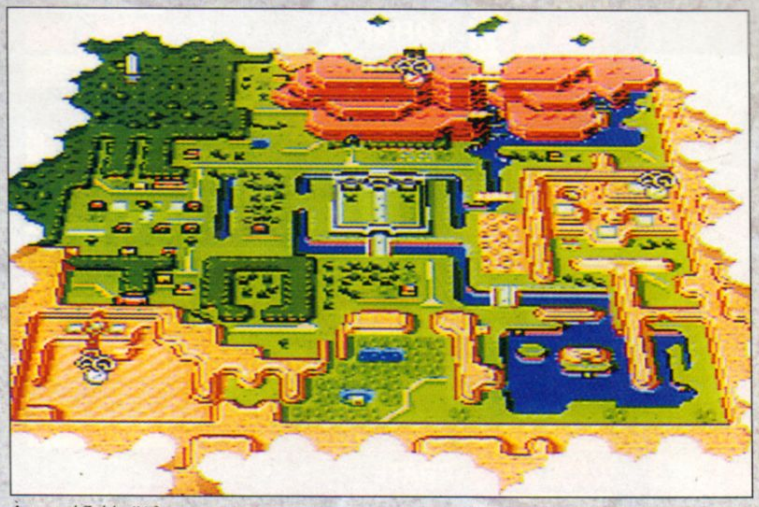
UN EXEMPLE À SUIVRE

Depuis plusieurs années déjà, les aventures de Link font partie des meilleures ventes Nintendo. À ce titre, la saga de Zelda est devenue légendaire et se doit de figurer dans toute bonne ludothèque. À la vue du succès des trois volets de cette saga, on s'interroge sur les réticences de Nintendo à commercialiser d'autres jeux d'aventure sur le marché français. ■

L'arrivée de Zelda sur Super Nintendo bénéficie des enrichissements en conséquence.

Zelda III, seconde quête : Link remonte le temps pour délivrer Zelda des griffes de Ganon.

Zelda III



À quand Zelda IV ?

SHINING IN THE DARKNESS

MEGADRIVE

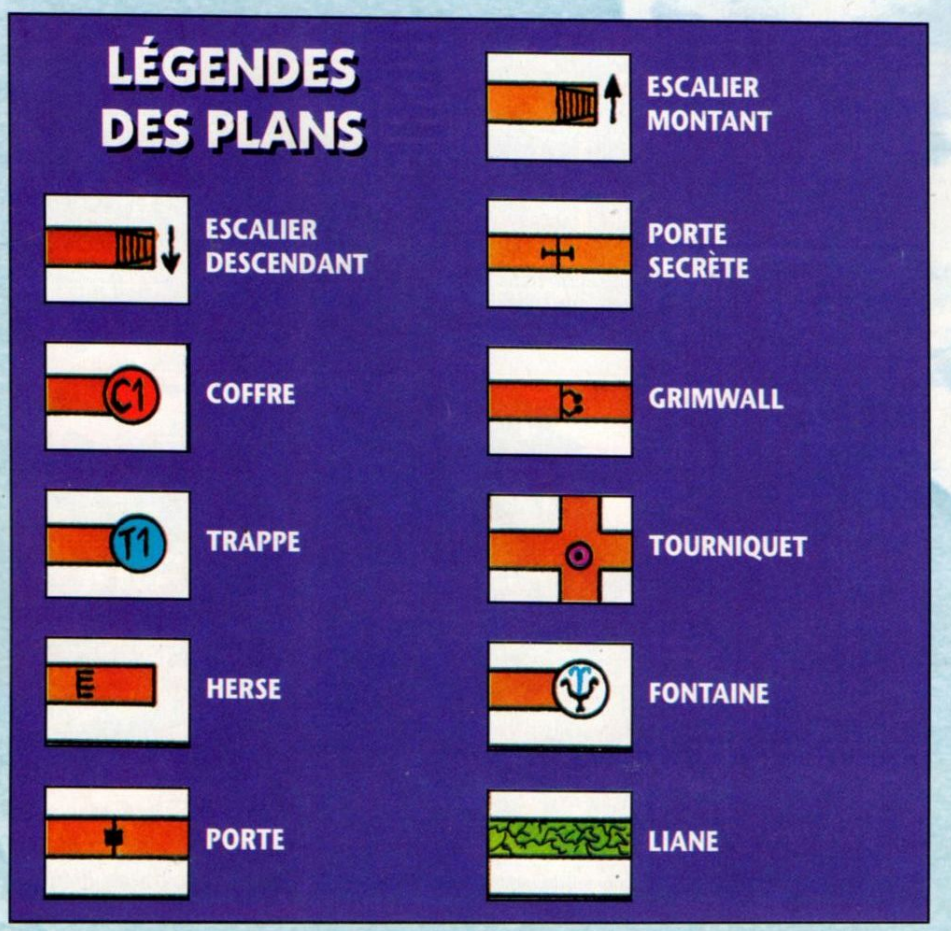
PREMIERE PARTIE

Décidément, les amateurs de jeu de rôle sont à la fête ce mois-ci. En plus du dossier, *Player One* vous propose la solution d'un hit dont la réputation n'est plus à faire. Place à Shining in the Darkness.

Véritable jeu de rôle, Shining in the Darkness est caractérisé par des graphismes de superbe facture. Son action se déroule dans le royaume de Thornwood et met en scène la quête d'un jeune chevalier qui, très rapidement, sera rejoint par deux compagnons d'armes. Ensemble, ils forment une petite équipe d'aventuriers que vous devez gérer au mieux.

UN JEU DE RÔLE ERGONOMIQUE

La quête que vous allez entamer se déroule dans trois régions du royaume de Thornwood et, comme dans la plupart des jeux de rôle, la clé du succès réside dans la bonne gestion des fichiers de personnages. Ça tombe bien car Shining in the Darkness est très ergonomique dans ce domaine. Quelle que soit l'action que vous désirez effectuer, vous passerez par un menu d'icônes animées. D'autre part, qui dit jeu de rôle dit niveau d'expérience et tout ce qui s'y rattache. Les principaux paramètres à surveiller de près sont les compteurs de points de vie et de magie. L'action proprement dite se déroule principalement dans une forteresse. Évidemment, cette sombre construction est peuplée d'abominables créatures nauséabondes, « vomies » par la nature dans un moment de dégoût, et votre progression sera entrecoupée d'une succession de combats. Pas de surprise non plus de ce côté, c'est en éliminant le maximum de créatures ennemies que vous augmenterez votre niveau d'expérience et de richesse. Dernier point important, lorsque votre personnage entre en possession d'une arme ou d'une armure, pensez à utiliser l'icône « equip ».



LE SCÉNARIO EN QUELQUES MOTS

Partie en promenade en compagnie de votre père, la princesse n'est pas reparue depuis plusieurs jours. Chevalier du roi, votre père est au-dessus de

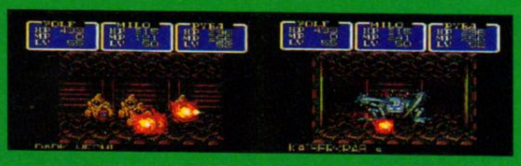
LA MAGIE

La magie est une alliée puissante et son utilisation doit être parcimonieuse. Les rencontres de monstres errants sont fréquentes et il est conseillé d'utiliser la magie uniquement pour soigner les blessures de vos personnages. Toutefois, cette recommandation ne s'applique pas pour les boss et mini-boss qui figurent dans le bestiaire. Tous les sorts que peuvent utiliser les magiciens ne sont pas répertoriés ici. Seuls le sont ceux dont les effets sont apparents à l'écran. Dautre part, la puissance du sort est liée au niveau d'expérience atteint par le magicien. C'est pour cette raison que les effets de certains sorts sont illustrés par deux photos prises à des puissances différentes.

LES SORTS DE MILO

BLAST.

DESOUL.



BURST.

LES SORTS DE PYRA

FREEZE.

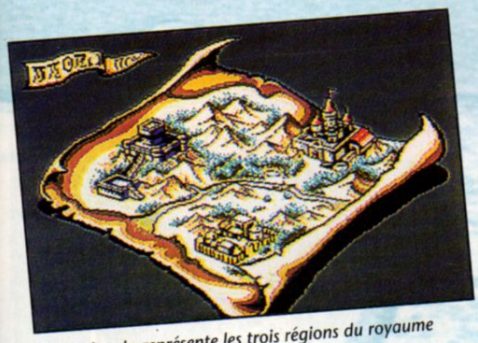
BLAZE.

BOLT.

VIEW.

tout soupçon et pourtant... il faut se rendre à l'évidence, il est arrivé quelque chose. Malgré la mise en garde du capitaine de la garde en ce qui concerne votre inexpérience, le roi vous confie la délicate tâche de retrouver la princesse. Mais bien que les choses pressent, le souverain tient à vous mettre à l'épreuve. Comme par hasard, la château est construit non loin d'une maléfique forteresse dans laquelle vous serez confronté à une épreuve de force, de courage, de vérité et de sagesse.

À chacune de ces vertus correspond une grotte. On y accède par le rez-de-chaussée de la citadelle maudite. Vous savez tout, il est temps maintenant de franchir le seuil.

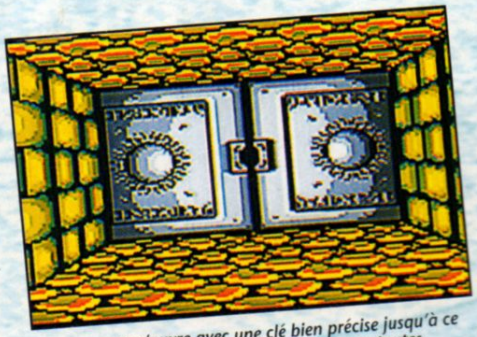


Ce parchemin représente les trois régions du royaume qui seront le cadre de vos aventures.

Dans la forteresse, les coffres renferment souvent de l'équipement fort utile.

LA FORTERESSE

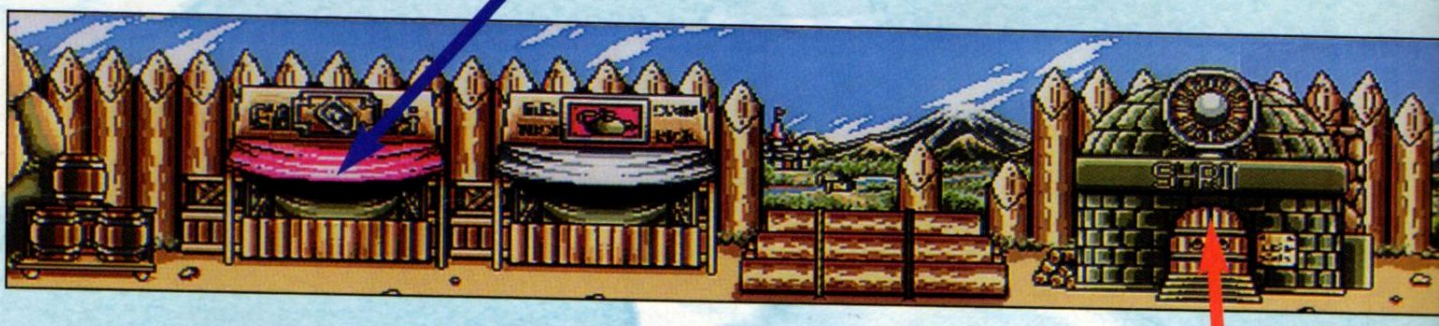
Avant d'entamer la première épreuve, il est indispensable de vous aguerrir un peu. Alors pour préparer votre entrée dans la citadelle, faites quelques achats chez l'alchimiste, une créature de rêve soit dit en passant. L'alchimiste n'étant pas à vendre, rabattez-vous donc sur des herbes curatives et une plume d'ange. Une fois dans la place, cassez du monstre jusqu'à atteindre le cinquième niveau d'expérience. Explorez la totalité du niveau 0 qui vous est accessible. Dès que vous vous sentez faible, utilisez les herbes puis ressortez. Si vos finances vous le permettent, achetez également des armes et des protections plus efficaces. Lorsque vous avez fait le tour des zones accessibles, retournez voir le roi. Ce dernier vous remettra la clé nanique qui ouvre une porte en bronze donnant accès à la grotte de la Force. Avant d'affronter cette première épreuve, deux compagnons d'armes vous attendent à l'auberge : Pyra la magicienne et Milo, qui manie aussi bien les armes que les arts magiques. Les épreuves de force et de sagesse n'ont pour but que la traversée de la grotte du même nom. Les deux autres épreuves, celles du Courage et de la Vérité, ont également le même but, mais, en plus, il vous faut trouver l'orbe de Vérité et la clé



Chaque porte s'ouvre avec une clé bien précise jusqu'à ce que vous obteniez la clé runique qui les ouvre toutes.

L'ARMURIER

Armures	*Prix (en pièces d'or)*
Cotton robe	80
Woven robe	120
Straw robe	250
Fur robe	450
Hemp robe	700
Leather armor	700
Chainmail	1 200
Bronze armor	3 200



L'ÉGLISE

C'est ici, et nulle part ailleurs, que vous pourrez effectuer vos sauvegardes. Le prêtre peut également ôter une malédiction frappant l'un de vos personnages ou encore réaliser des résurrections,

LA VILLE

LE MAGASIN D'ARMES

Armes	*Prix (en pièces d'or)*
Bronze knife	100
Wooden club	120
Short sword	200
Bronze saber	300
Short axe	330
Sword	750
Wooden staff	760
Long sword	2 350

L'ALCHIMISTE

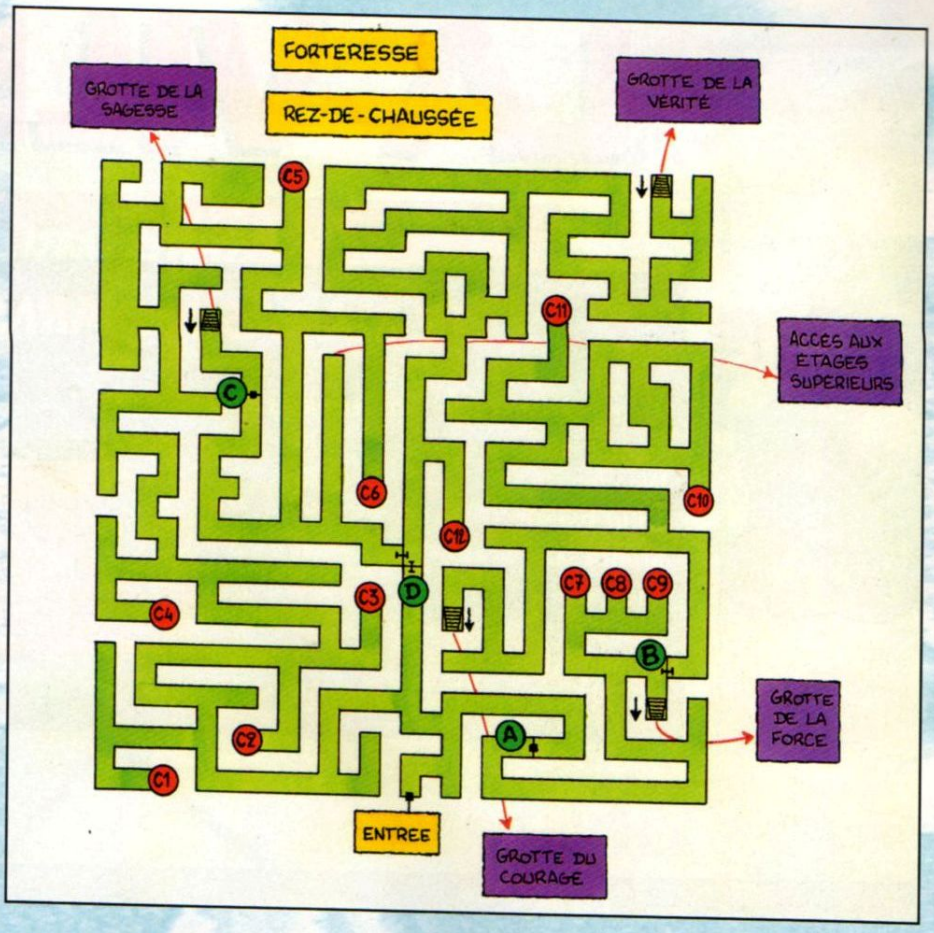
Objets	*Prix (en pièces d'or)*
Herb	12
Depoison	15
Angel feather	24
Wisdom seed	8
Healer fruit	100
Smelling salts	30

L'AUBERGE

L'auberge est, par excellence, le lieu de rencontre des jeux de rôle. C'est ici que se déroulent les nombreux événements « prévus » par le jeu. Le coût de la nuit de repos est de 10 pièces d'or par personne !

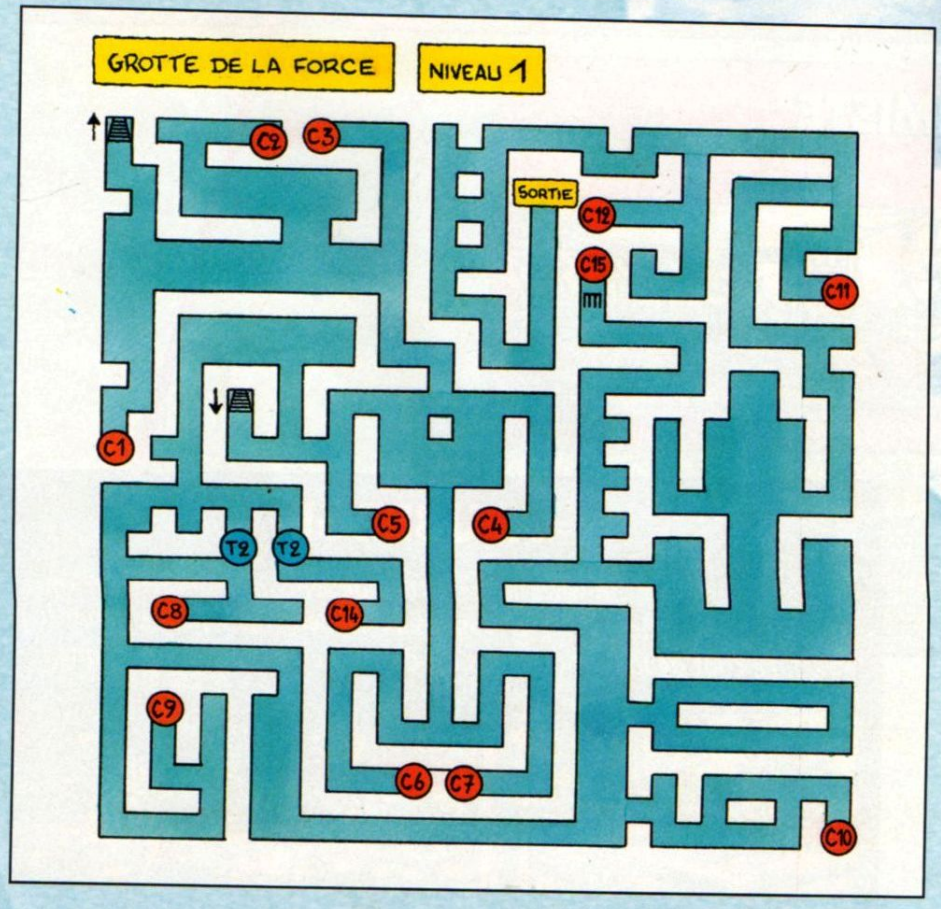
La citadelle est peuplée de créatures hostiles.

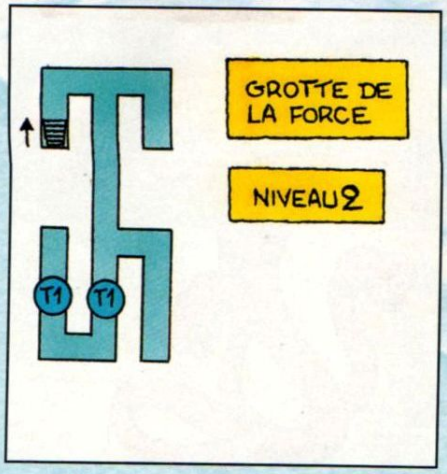
runique donnant accès à la grotte suivante. Ces quatre épreuves une fois achevées, vous devez en rendre compte au roi. Ce dernier vous remettra un médaillon dont nous verrons l'utilisation dans notre prochain numéro consacré à la seconde partie de Shining in the Darkness. Il nous reste encore les étages supérieurs à visiter avec en prime la libération de la princesse et une explication avec papa à la clé. Mais rassurez-vous, vous avez là largement de quoi vous occuper un bon moment.



REZ-DE-CHAUSSÉE

C1 • Herbes médicinales (herbs).
C2 • 50 pièces d'or.
C3 • Couteau de bronze (bronze knife).
C4 • Herbes médicinales.
C5 • Herbes médicinales.
C6 • 100 pièces d'or.
C7 • Herbes de désintoxication (depoison).
C8 • Herbes médicinales.
C9 • Graine de Sagesse (Wisdom seed).
C10 • Étoile du Matin (Morning star).
C11 • Sels (smelling salts).
C12 • 100 pièces d'or.
A • Cette porte en bronze ne peut s'ouvrir que lorsque vous serez en possession de la clé nanique (dwarf's key). La suite de la galerie mène à la grotte de la Force.
B • Lorsque vous aurez traversé la grotte de la Force, vous serez téléporté en haut de l'escalier qui y conduit. En faisant face au mur est, celui-ci disparaîtra, vous pourrez ainsi accéder à la grotte du Courage.
C • Cette porte qui donne accès à la grotte de la Sagesse ne s'ouvre qu'avec la clé runique (rune key).





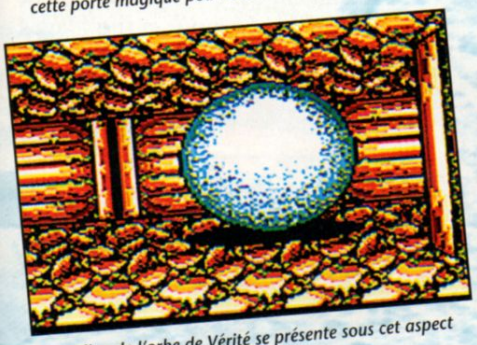
De retour en ville, la créature au service de Vyrun vous quitte.

D • En utilisant l'orbe de Vérité, le mur révélera sa véritable nature. Il s'agit en fait d'un monstre qui, une fois vaincu, dégage la galerie où il a élu domicile. Combattez-le dès que possible. Comme il occupe un carrefour important, son élimination facilite énormément vos déplacements dans le rez-de-chaussée de la forteresse. Il vous permet surtout d'accéder à la grotte de la Vérité.

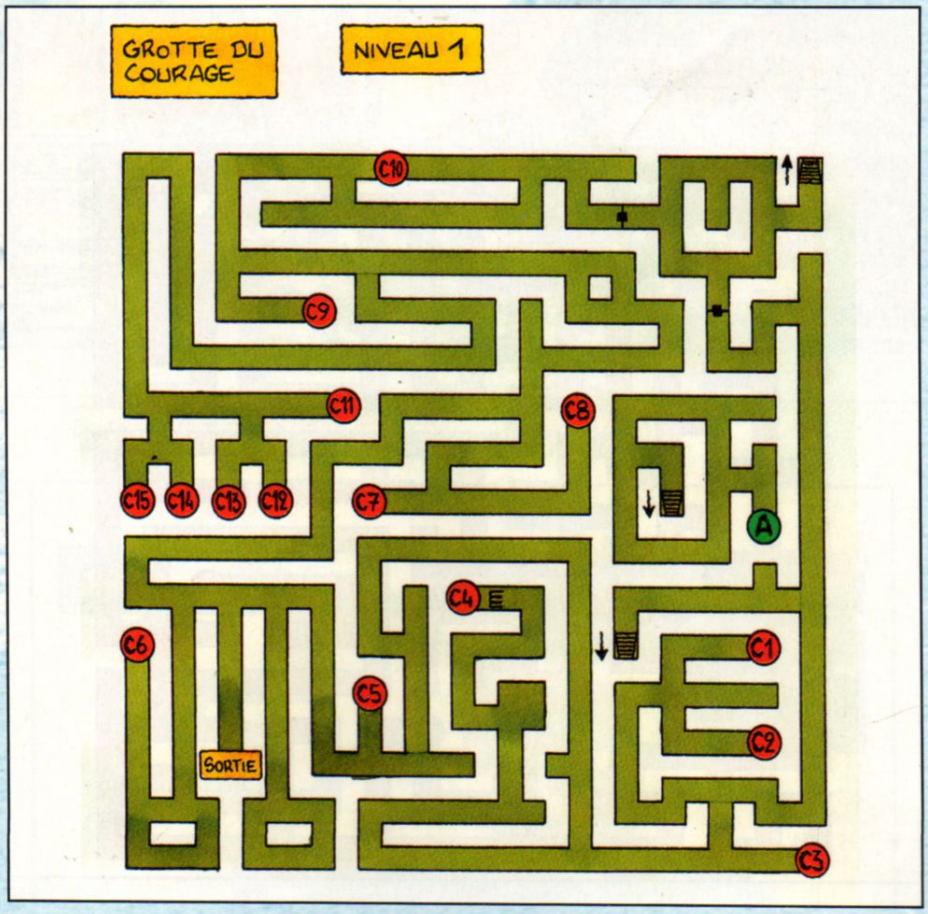
GROTTE DE LA FORCE (CAVE OF STRENGHT)

Objet à trouver : aucun.
C1 • Chestbeak.
C2 • Chestbeak.
C3 • Graine de Sagesse.
C4 • Herbes de désintoxication.
C5 • Graine de Sagesse.
C6 • 100 pièces d'or.
C7 • Sels.
C8 • Herbes médicinales.
C9 • Chestbeak.
C10 • Robe tissée (woven robe).

Les quatre niveaux de mise à l'épreuve s'achèvent par cette porte magique pour le moins étrange.

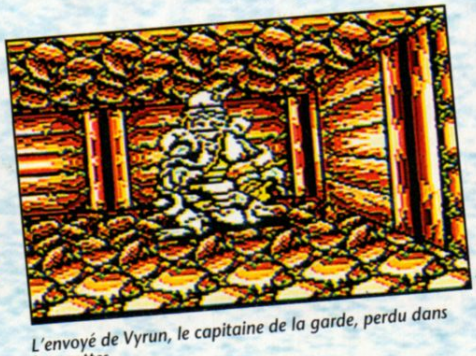


Le gardien de l'orbe de Vérité se présente sous cet aspect avant de révéler sa forme véritable.

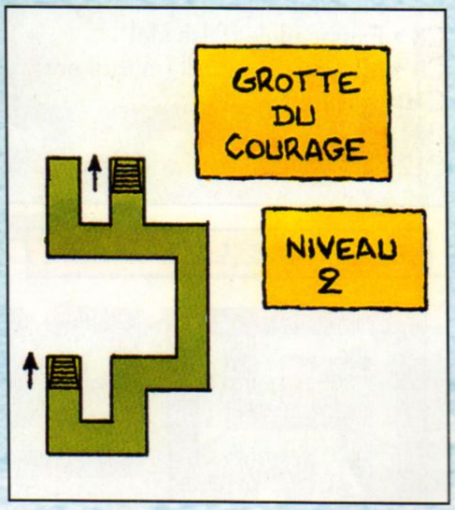


GROTTE DU COURAGE (CAVE OF COURAGE)

Objet à trouver : orbe de Vérité.
C1 • Graine de Sagesse.
C2 • Capuche tissée (woven hood).
C3 • Fruits aux vertus curatives (healer fruits).
C4 • Bâton démon (demon staff).
C5 • Sels.
C6 • Bouclier de bronze (bronze shield).
C7 • Herbes de désintoxication.
C8 • Sels.
C9 • 50 pièces d'or.
C10 • Graine de Sagesse.
C11 • 100 pièces d'or.
C12 • Étoile du Matin.
C13 • Chestbeak.
C14 • Robe tissée.
C15 • Plume d'ange (angel feather).



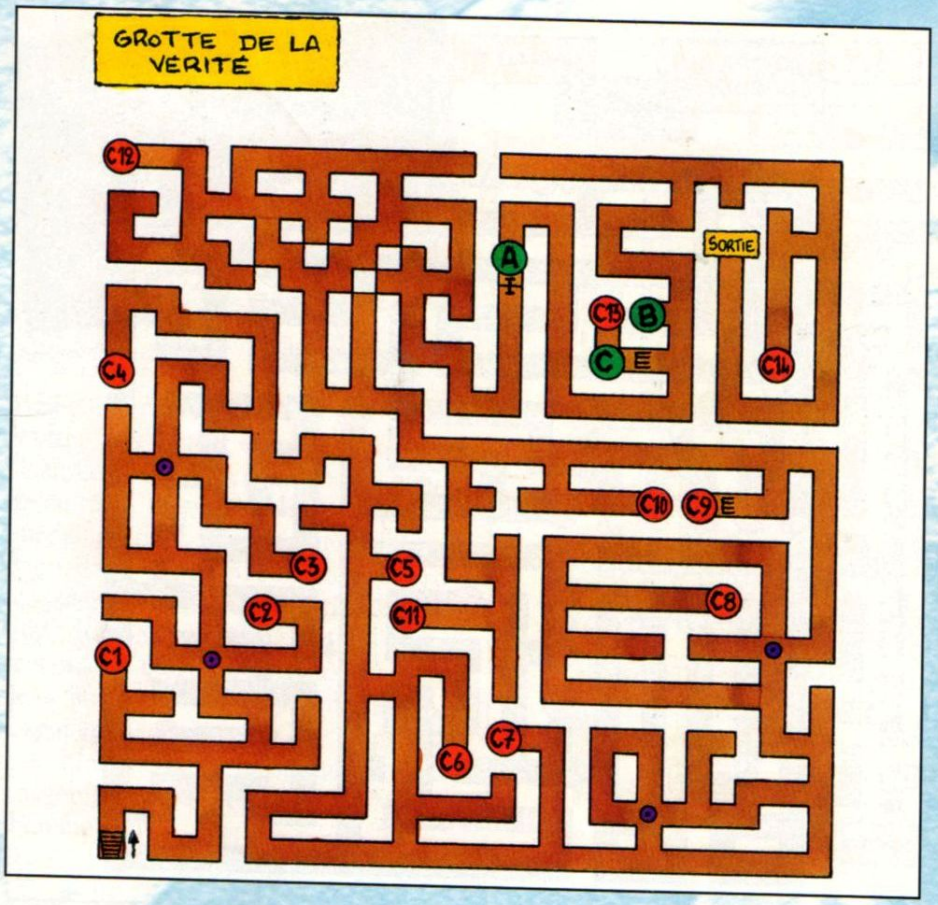
L'envoyé de Vyrun, le capitaine de la garde, perdu dans les grottes.



A • C'est à cet endroit que se trouve l'orbe de Vérité. Utilisez-le devant les grimwalls. Une fois ces monstres éliminés, vous découvrirez systématiquement que leur présence suffisait à bloquer le passage.

GROTTE DE LA VÉRITÉ (CAVE OF TRUTH)

Objet à trouver : clé runique.
C1 • Graine de Sagesse.
C2 • 50 pièces d'or.
C3 • Bâton (woodstaff).
C4 • Fruits aux vertus curatives.
C5 • Herbes de désintoxication.
C6 • Fantômes.



C7 • Plume d'ange.
C8 • Fausse idole (false idol).
C9 • Minerai de mithril (mithril ore).
C10 • Fantômes.
C11 • Sels.
C12 • Chainmail.
C13 • Clé runique (rune key).
C14 • Hache de bataille (battle axe).
A • Utilisez l'orbe de Vérité afin de combattre le grimwall.
B • Une idole trônant dans une alcôve se trouve ici.

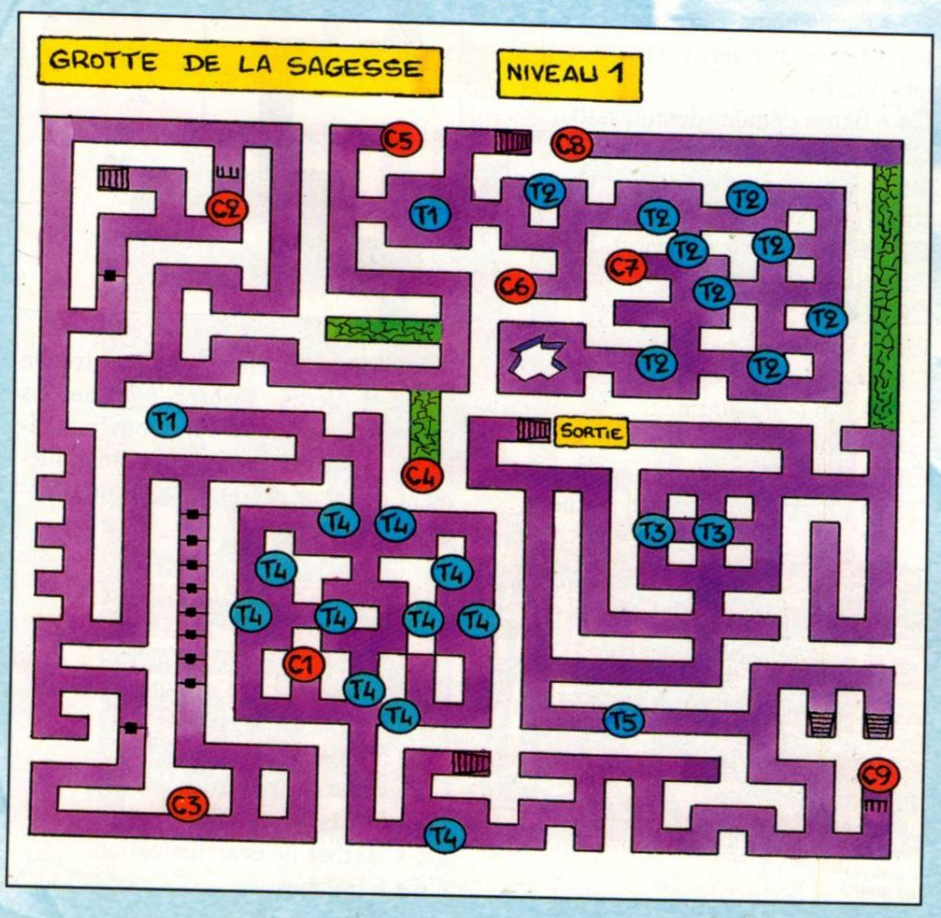
Dark Sol en personne se permet de troubler le calme de la cour.

Placés dans certains carrefours souterrains, les tourniquets vous font faire un trois quarts de tour.

C • La princesse déjà ? Ça sent effectivement le traquenard. Nous sommes dans la grotte de la Vérité, où les illusions sont légion. Utilisez la fausse idole pour ouvrir la grille et affrontez le doppler qui a pris l'apparence de la princesse captive.

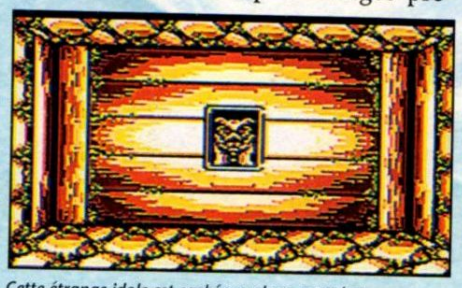
GROTTE DE LA SAGESSE (WISDOM CAVE)

Objet à trouver : aucun.
Grotte de la Sagesse : niveau 1
C1 • Carte numéro 1 (map 1).
C2 • Carte numéro 2 (map 2).
C3 • Sels.
C4 • Fléau (flail).
C5 • Fantômes.
C6 • Sabre d'acier (steel saber).
C7 • Bloc noir (dark block).
C8 • Minerai de mithril.
C9 • Fantômes.
Grotte de la Sagesse : niveau 2
C1 • Épée de Feu (Fire sword).
C2 • 200 pièces d'or.



LA COUR ROYALE

C'est dans la salle du trône que se déroule l'intro de Shining in the Darkness. Plusieurs des personnages pré-

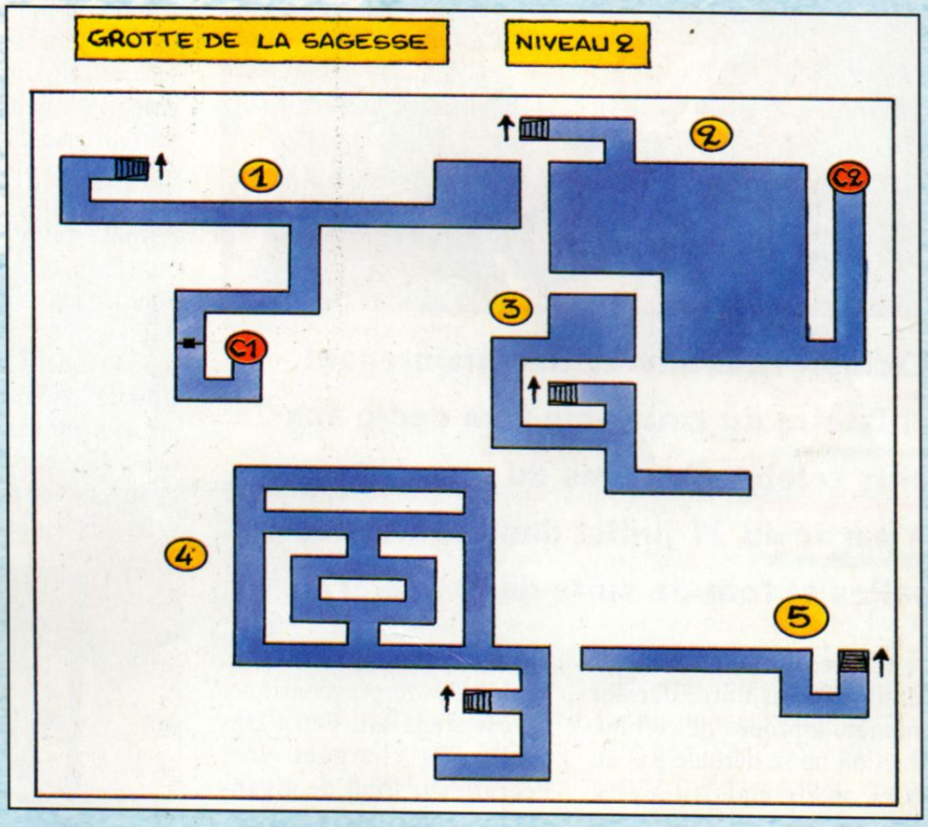


Cette étrange idole est cachée quelque part dans la grotte de la Vérité.

sents à la cour vont prendre la parole pour vous éclairer sur le scénario. Ils sont personnalisés par des caractères différents et ne vous portent pas tous la même estime. La cour est un lieu que vous devez fréquenter assidûment, particulièrement à l'issue de la grotte de la Sagesse. Il va falloir attendre maintenant un petit mois avant de pouvoir bénéficier de la seconde et dernière partie de la solution de Shining in the Darkness.

Wolfen

L'idole permet de délivrer une créature qui a l'apparence de la princesse.



LE BESTIAIRE

Le bestiaire regroupe les principaux monstres que l'on peut qualifier de mini-boss. Ils se trouvent à des endroits bien précis et l'utilisation de la magie peut s'avérer judicieuse.

KAISER KRAB. C'est le premier des monstres que vous rencontrerez. Doté d'une force sans commune mesure, l'utilisation du sort « boost » s'impose lors de la première rencontre.

KILL WAVE. Ce monstre se rencontre exclusivement dans les flaques. Il peut poser pas mal de problèmes à des personnages de faible niveau avec ses attaques à base de glace.

CHESTBEAK. Le chestbeak a élu domicile au fond des coffres. Lorsqu'il est dérangé, il défend son antre jusqu'à la mort.

ROC TURTLE. Cette espèce de tortue est le seul monstre présent du bestiaire qui peut prétendre au titre de boss. Caché au fin fond de la grotte du Courage, ce monstre garde l'orbe de Vérité.

GRIMWALL. Cette étrange créature a la faculté de prendre la forme d'un mur. Elle ne révèle sa présence que quand l'un de vos personnages utilise l'orbe de Vérité.

GHOSTS. Les fantômes ont la même particularité que les chestbeaks : ils vivent dans les coffres.

SEA STALLION. Comme ses lointains cousins (killwaves), ce curieux hippocampe ne se rencontre que dans certaines flaques.

DOPPLER. Ce monstre est enfermé dans une geôle de la grotte de la Vérité. Il a pris l'apparence de la princesse et il est malheureusement indispensable de le combattre. Il garde la clé runique.

LE RETOUR DES TORTUES !

Exclusif ! Découvrez dès maintenant l'histoire du troisième film dédié aux plus célèbres tortues du monde ! À partir du 21 juillet dans toutes les salles et tout de suite dans *Player*...

Contrairement à ce qui était dit dans notre dernier numéro à propos de ce film, l'action ne se déroule pas au XXIe siècle mais au XVIe ! Excusez-nous pour cette tragique erreur. C'est pas ma faute, je le jure ! Donc, nos amis Ninja voyagent dans le temps. C'est la grande idée de cette troisième aventure. Et où vont-ils donc ? Au Japon, pardi ! Et en pleine époque des samouraïs ! Ah ! je vois que vous commencez à saliver... Et vous avez raison, car ce film est bel et bien le meilleur de la série !

COMICS

Je pense en effet que TMHT 3 comblera autant ceux qui avaient apprécié les deux précédents longs métrages que les fans des comics d'Eastman et Laird. Ce n'est pas étonnant car les deux dessinateurs ont suivi de près la production du film. Ainsi, l'esprit des comics est plutôt bien respecté. Yeah ! Dès le prégénérique, on est stupéfait. Oui ! Des samouraïs chargent vers l'écran, sur fond de gigantesque soleil levant. Très, très fort ! Et ce n'est que le début du film !

BASTONS

Car les Tortues débarquent en pleine guerre. Le shogun local s'apprête à écraser une rébellion populaire. Ne lésinant pas sur les moyens, le daïmio loue les canons d'un pirate occidental et sa troupe de coupe-jarrets. Sur ce... arrivée des TMHT ! Annoncée par une ancienne prophétie, la venue de Michelangelo & Co a lieu grâce à la manipulation malencontreuse d'un sceptre qui a le pouvoir incroyable d'ouvrir des brèches dans l'espace-temps. April et les quatre tortues disparaissent donc de leur bien-aimé Manhattan pour surgir dans ce Japon féodal décidément très troublé ! À leur place, le fils du seigneur et quatre samouraïs d'élite effectuent le voyage inverse et partent découvrir les joies de notre civilisation moderne (pizzas télé) et, par la même occasion, rencontrent le sagace Splinter.

Il est beau le sceptre magique.

Tel est le début de cette grande fresque épique dans laquelle les quatre tortues Ninja doivent faire face à ce qui sera peut-être le plus grand défi de leur valeureuse histoire : comment survivre dans un monde SANS pizzas ? Réponse dès cet été dans toutes vos salles de cinéma préférées !

Où sont les pizzas ?

CINÉ : LA LOI DE LA NUIT

Night and the City *est un film d'Irwin Winkler, un collaborateur de longue date de Robert De Niro, qui est inspiré des* Forbans de la nuit *de Jules Dassin, un classique interprété par R. Widmark et G. Tierney. Cette nouvelle version très libre est centrée sur le personnage d'Harry Fabian (De Niro), un avocat new-yorkais combinard en diable, qui décide de faire fortune en organisant des combats de boxe. Comme d'habitude plein d'enthousiasme, Fabian se met à la recherche des fonds nécessaires et n'hésite pas à aller taper le mari d'Helen (Jessica Lange), un patron de bar appelé Phil (Cliff Gorman). Ayant eu vent de leur liaison, Phil prépare une vengeance terrible... Ce film, presque entièrement tourné à Manhattan, vous est vivement recommandé ! De Niro s'en donne à cœur joie. L'intrigue et l'interprétation sont savoureuses. Un excellent moment de cinéma, vraiment très agréable. À partir du 21/04.*

Robert De Niro avec Cliff Gorman dans « La Loi de la nuit ».

TOYS : FILM DÉLIRE ?

Film de folie ? Coup de génie ? Une chose est sûre, le nouveau film du metteur en scène de *Good Morning Vietnam*, que Robin Williams interprète, ne laissera personne indifférent !

Tout commence dans une incroyable usine de jouets. Une fabrique de conte de fées moderne, plantée dans un océan de verdure et pleine de machines bariolées où tout le monde travaille en s'amusant, directeur en tête. Mais cet homme pour qui la création de jouets était un jeu vient de mourir. Qui prendra la relève ? Certainement, son fils Leslie (Robin Williams), un grand gamin animé des mêmes idéaux que son père. Malheureusement, Leslie va partager la direction avec son oncle, un général à la retraite qui ne rêve que de guerres... Au premier abord, le militaire est irrité par ce qu'il prend pour des balivernes. Il comprend ensuite que son nouveau poste va lui servir de fantastique champ d'expérimentations...

DÉCORS

Le fanatique entre rapidement en conflit avec son neveu, étonné de voir débarquer une sorte de service d'ordre militarisé. De même, que cachent ces portes qui lui sont interdites ? Quel but poursuit le général ? Et Leslie sera-t-il capable de l'arrêter ? *Toys* vous surprendra. Les décors incroyables ont été conçus en référence à l'univers visuel des dadaïstes et des surréalistes. Les couleurs de la fabrique, la plaine herbeuse qui semble infinie, s'opposent aux pièces ténébreuses où travaille le soldat. Nés dans l'esprit de Ferdinando Scarfiotti, le décorateur du *Dernier Empereur*, les décors de *Toys* (et aussi les jouets, les costumes, l'architecture) donnent au film un visuel très particulier et complètement surprenant.

JEUX

La présence de Robin Williams au générique garantit la qualité de l'interprétation. Les autres comédiens (Michael Gambon, Joan Cusack) ne sont pas en reste. On remarquera que le chanteur LL Cool J assure un grand rôle (un as du camouflage). Déconcertant par ses décors, *Toys* l'est aussi par sa construction. On peut évoquer le Terry Gilliam de *Brazil* pour donner une idée, mais nuançons un peu : bien que visiblement emballé par son sujet, Barry Levinson est loin d'avoir la cohérence démoniaque et le talent de visionnaire du metteur en scène de *Fisher King*. Cela n'empêche pas *Toys* d'être un film touchant. Levinson a le mérite de soulever les problèmes que poseront (posent ?) les nouvelles techniques utilisées dans les jeux, réalité virtuelle et... jeux vidéo ! Je n'en dirai pas plus sur le message du film, allez-y ! Ça vous concerne après tout... Hell ! J'allais oublier qu'un jeu inspiré par *Toys* doit sortir. Un jeu ?... vidéo bien sûr !

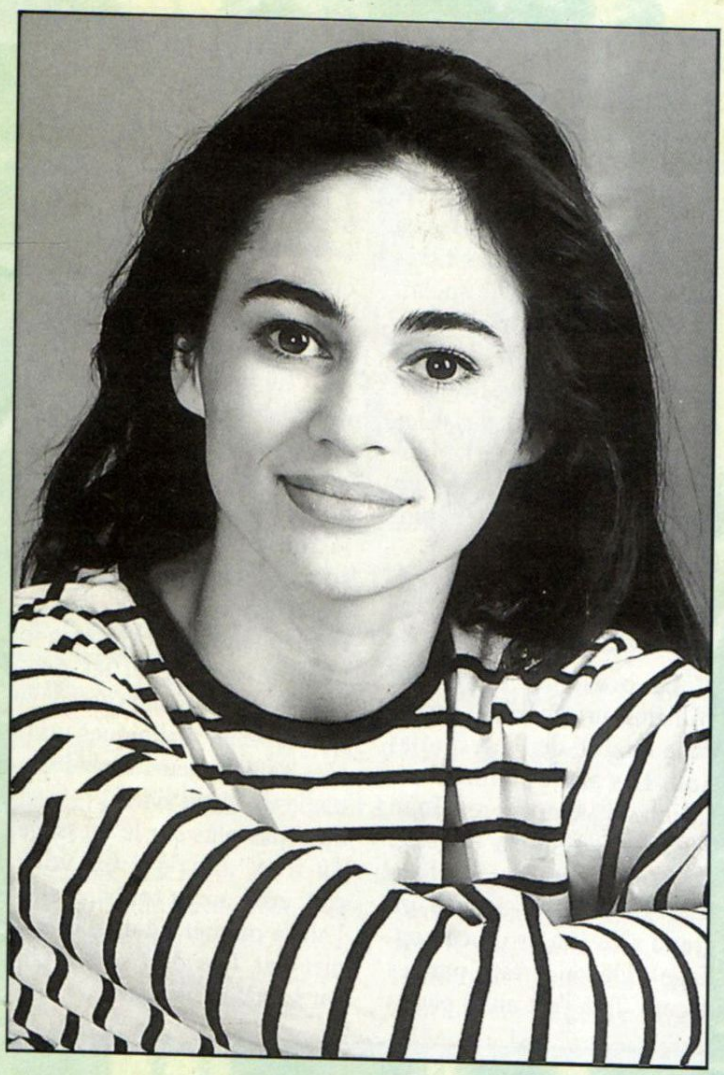
L'usine de Toys a de quoi faire rêver.

EN BREF

• ***JENNIFER 8*** *: Ce policier bénéficie d'un casting en béton : Andy Garcia (Héros malgré lui), Uma Thurman (Sang chaud pour meurtre de sang froid), Lance Henriksen (Aliens), Kathy Baker (Edward aux mains d'argent). Tous ces gens sont réunis pour une nouvelle histoire de serial-killer mâtinée de romance. Très bien fait mais un peu hésitant dans le rythme, voire parfois carrément mou. Mais, ouaip ! le reste est impeccable. Sortie le 14/04.*

• ***LES SURVIVANTS*** *: Histoire vraie dirigée par Frank Marshall (Arachnophobie), un fidèle collaborateur de Spielberg. Délaissant les araignées, Marshall a tourné une nouvelle illustration de l'accident d'avion tragique dont les rescapés durent survivre seuls et démunis en haut d'un sommet des Andes. Au bout de quelques jours, les malheureux n'eurent plus qu'une seule solution : manger les cadavres des autres passagers. Un film mexicain s'était déjà inspiré de la catastrophe, il y a à peu près vingt ans. Marshall l'illustre avec brio (l'accident est à couper le souffle), mais évite au maximum la transgression du tabou du cannibalisme. Comme s'il voulait se racheter de son audace, Marshall insiste lourdement sur la providence divine avec force « Notre Père ». Sortie à partir du 21/04.*

TÉLÉVISATOR 2



Vous êtes nombreux à vous demander qui est la charmante créature qui anime « Télévisator 2 » aux côtés de Crevette. Eh bien voilà, je pense à vous tra-la-la... Entretien en 16/9.

Player One — Alors, qui es-tu, Céline ?

Céline — Je suis Céline Dubois. J'ai vingt-cinq ans. De sexe féminin... *(ah ?)*... 1,62 m... 95, 68, 36... de chaussures *(rires)*. Voilà ! Et sans prétentions, je m'essaie à faire de la télévision avec mon camarade Cyril Drevet.

Comment as-tu commencé à faire de la télé ?

Tout simplement par un casting chez M6, pour présenter une émission de rock'n roll qui s'appelait « Clip Champion ». C'était un jeu interactif... J'ai fait ça de janvier à juillet 92. Ensuite, l'émission a cessé.

Dis-nous, que penses-tu de « Télévisator 2 » ?

Ça me plaît ! C'est frais, on respire et on arrête de prendre les enfants pour des débiles mentaux. On leur parle comme à des êtres normaux et sensés. Pour le jeu, on fait appel à leur mémoire et ils peuvent s'éclater sur une machine géniale.

Quels sont tes goûts ? Qu'est-ce que tu fais pour t'éclater ?

Du sport. J'en ai toujours fait depuis que je suis gamine et j'y consacre deux heures par jour. Sinon, j'aime bien aussi les expos... Pendant l'été, j'adore prendre le bateau-mouche et faire la touriste !

Musique ?

J'ai des goûts assez généraux. J'ai commencé à avoir des goûts musicaux seulement vers quinze ans car, avant, j'étais pensionnaire dans une école privée, et on n'avait ni le choix ni le temps de s'intéresser à ça. Donc, j'ai commencé à avoir un style à partir du moment où j'ai commencé à sortir en boîte de nuit et je me suis intéressée aux groupes new wave. Puis après, j'ai essayé d'affiner ma culture musicale. À part ça, j'adore la mode et les fringues !

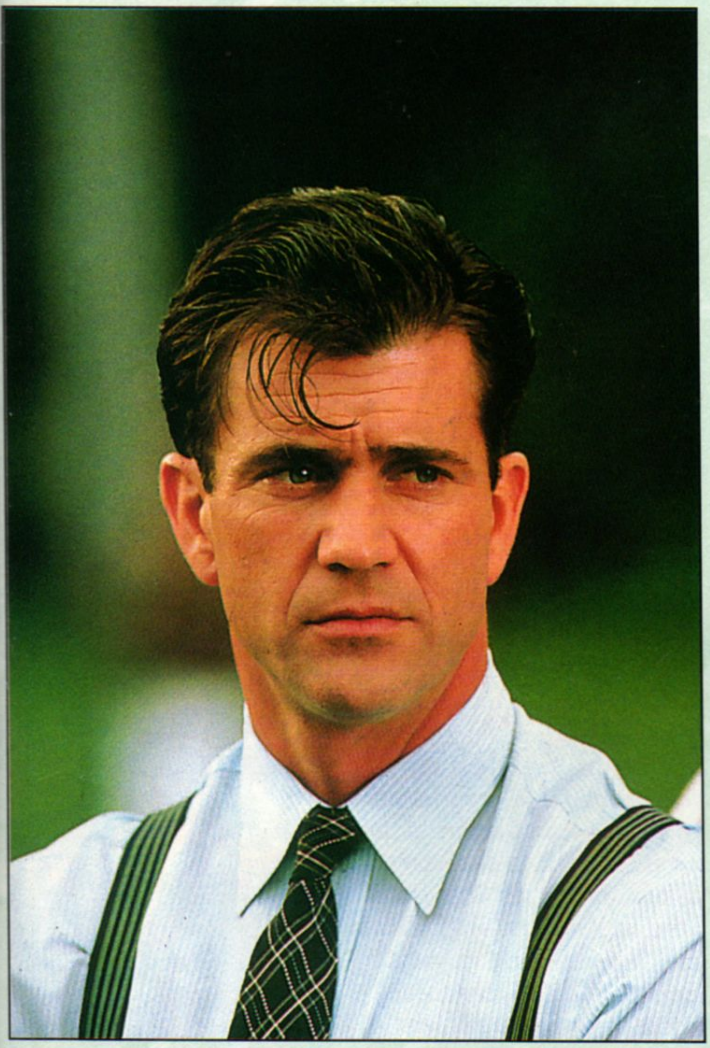
Un petit mot pour les lecteurs ?

Persistez et signez ! Et suivez-nous sur « Télévisator 2 » !

MONSTRE SPATIAL !

Il n'y a pas des masses de SF à la télé en ce moment. Alors, n'hésitez pas à essayer Le Monstre évadé de l'espace, *une série tournée en 88 où une E.T. photogénique fait équipe avec un flic bourru pour déjouer un drame d'am-pleur cosmique ! Aux commandes, deux vétérans de la télé (ils ont bossé sur Galactica) : Richard Colla et le responsable des effets spéciaux, John Dykstra. C'est honnête, alors pourquoi pas ? Tous les samedis, sur M6 vers 18 h 15.*

SÉLECTION CINÉMA



Eh oui ! Avant le grand calme de mai, où tout se passe à Cannes, les distributeurs sortent des films. En masse. Et il y en a qu'on aime !

FOREVER YOUNG

Mel Gibson ! Cette fois-ci, il incarne un pilote de l'US Air Force dont la vie bascule dans l'horreur lorsque son amour de toujours est blessée dans un accident de la circulation. Nous sommes en 1939, et la médecine de l'époque semble incapable de sortir la victime du coma dans lequel elle paraît plongée pour toujours. Littéralement désespéré, Gibson convainc son meilleur ami de l'utiliser comme cobaye pour l'expérience de « cryogénisation » qu'il va accomplir. Le pilote espère se réveiller un an après pour retrouver, peut-être, sa promise. Lorsqu'il rouvre les yeux, il est en 1992... Comme toujours, Gibson ne décevra pas. Jamie Lee Curtis figure également au générique de cette histoire agréable et sans surprise dirigée par Steve Miner (*Warlock !*). C'est très bien fait, et parfait pour emmener votre girlfriend au drive... heu, au ciné ! Depuis le 7/4.

DERNIÈRE LIMITE

Attention ! Ne manquez surtout pas ce film infernal et intelligent ! Un flic noir du Midwest accepte d'infiltrer le milieu des narcotrafiquants de L.A. But de la manœuvre : faire tomber le boss du coin, et éclabousser le dealer-en-chef, un diplomate sud-américain. L'histoire peut sembler a priori classique mais le traitement est, quant à lui, formidable. Le ton (monologues du héros) rappelle parfois les vieux polars alors que look, réalisation, et musique sont résolument très modernes.

De même, le soin apporté aux motivations des personnages dénote avec les stéréotypes habituels. Mis en scène par Bill Duke (*Rage in Harlem*). Avec Larry Fishburne (*Boyz'n' Hood*) et Jeff Goldblum (*La Mouche*). Une vraie réussite. Allez, mon film du mois ! Sortie le 7/4.

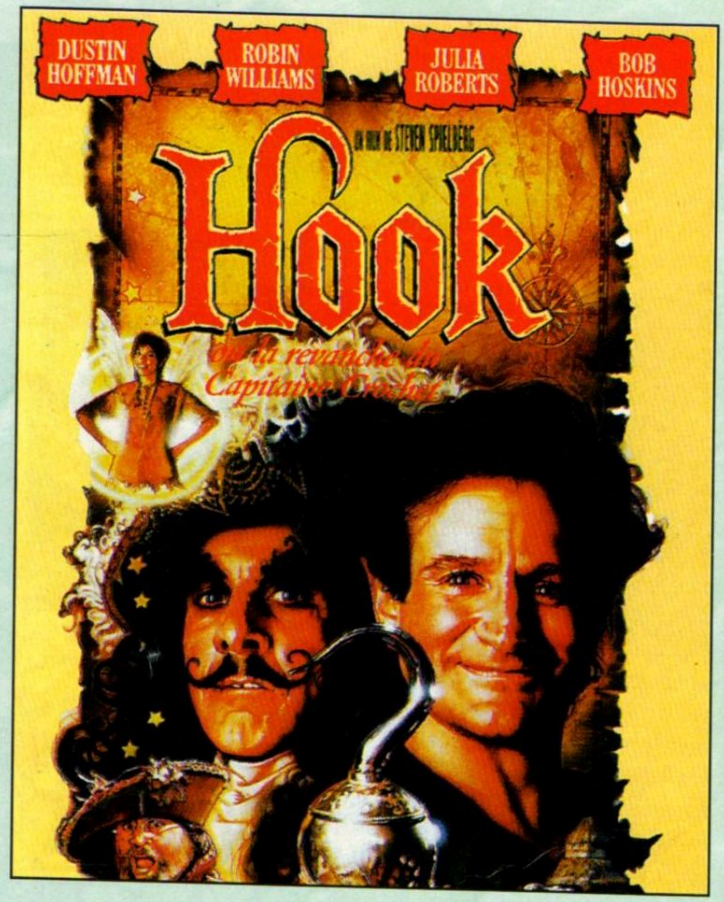
MONSIEUR LE DÉPUTÉ

Un escroc de Floride (Eddie Murphy), lassé des petites arnaques, décide de se faire élire à la Chambre des représentants (l'Assemblée nationale US). Le bougre y parvient, et le voilà en lice pour des combines à six chiffres, ce en toute légalité... Reposant presque entièrement sur les épaules de Murphy, cette comédie se laissera voir avec plaisir par ceux qui apprécient le farce-ciné sans surprises. À voir absolument en version originale. À partir du 21/4.

RAPID FIRE

Finissons dans la baston, avec le troisième film de Brandon Lee, le digne fils de Bruce. Mis en scène par D. H. Little (*Désigné pour mourir* avec Seagal), *Rapid Fire* oppose deux hommes seuls à un gang de trafiquants de drogue. Pas encore vu. Ça devrait cogner dur. À partir du 28/4.

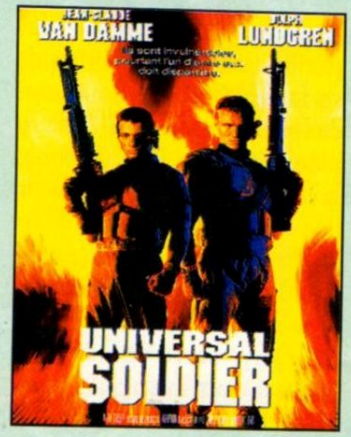
L'ACTUALITÉ VIDÉO



À la demande générale, voici le retour de notre sélection vidéo du mois. Au programme, Spielberg, Van Damme et John Carpenter. Qui dit mieux ?

HOOK

Accueilli avec joie par *Player*, le Peter Pan moderne de Steven Spielberg ne remporta pas l'adhésion massive que l'on attendait. On reprocha à Spielberg (en vrac) de signer un film puéril voire niais, de trahir le classique de J.-M. Barrie (lisez le livre !), de commettre un sacrilège en équipant les Gamins Perdus de skates, j'en passe et des meilleures. Bref, ce film fut loin de faire l'unanimité. À l'occasion de sa sortie en vidéo (location et vente), je ne peux que confirmer ce que j'avais écrit il y a à peu près un an. Moi, j'aime *Hook* ! Et je me fous complètement de ce que pensent les autres. J'y retrouve la poésie unique de l'œuvre de Barrie. J'applaudis la modernisation des Gamins Perdus. Je comprends que l'on n'aime pas ou pas trop (chacun ses goûts !) mais, en ce qui me concerne, je suis très heureux de voir *Hook* figurer parmi les nouveautés de mon vidéoclub. Il y en a même deux. Le boss de ce vidéoclub a bon goût !
(Éd. Gaumont Columbia Tristar Home Video)



UNIVERSAL SOLDIER

Changeons de style et d'ambiance. Ce film assez friqué oppose J.-C. Van Damme (le bon) à Dolph Lundgren (le mauvais). Les deux malabars sont d'anciens GI's, MIA's (« Missing in action ») en pleine jungle viet. En fait, les corps de ces braves ont été récupérés par une agence secrète du gouvernement qui les transforme en super soldats invincibles, invulnérables et obéissants comme tout : les Universal Soldiers. Que l'air assez zombie des US ne vous trompe pas : ces machines vivantes se posent en challengers potables des Terminators. Le film est agréable, parfois un peu ringard (la scène au 'Nam — décidément, les Yankees sont loin de s'en être remis !) mais l'ensemble se laisse voir sans déplaisir et c'est l'essentiel. Bref, *US* égaiera parfaitement une soirée entre potes, avec bière et pizzas.
(Éd. Gaumont Columbia Tristar Home Video)

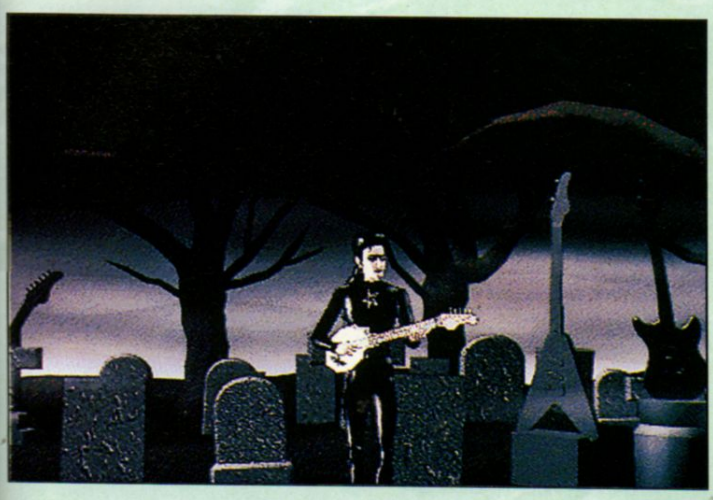
LES AVENTURES DE L'HOMME INVISIBLE

Également salué avec joie par *Player*, ce dernier film en date de John Carpenter m'a mis du baume au cœur. Pour ceux qui n'avaient pas suivi ou qui étaient trop jeunes, je me permets de faire un petit raccourci historique en rappelant que John Carpenter est le metteur en scène de *Dark Star*, *La Nuit des masques* (le premier *Halloween*), *Fog*, *New York 1997*, *Christine*, *The Thing*, *Jack Burton*, *Starman*, *Prince des Ténèbres*, *Invasion Los Angeles*... Rien que du bon ! Les films de ce réalisateur sont à voir et revoir. Dans des années, on chantera encore ses louanges. Courez louer cette histoire d'homme invisible. Trucages étonnants. Humour. Bonne interprétation (Chevy Chase, Daryl Hannah, Sam Neil). Construction robuste et rythme trépidant garantis. Enfin, signalons la critique des agissements scandaleux de certaines organisations paragouvernementales. Bref, une K7 excellente !

CINÉ : DOUBLE DRAGON

Des nouvelles du film (à venir) inspiré par le hit des beat them up. La production débutera à la mi-mai. Le film devrait être mis en scène par Jim Wukich, un réalisateur de clips, plusieurs fois primé, qui signera ici son premier long métrage. Le script est en cours de peaufinage. Les acteurs ne sont pas connus au moment où nous mettons sous presse. Donc, à suivre... J'allais oublier : des jouets sont aussi prévus (nunchakus ? barres de fer ?).

IMAGINA : IMAGES DU FUTUR



Le plus grand festival européen des nouvelles images a eu lieu à Monte-Carlo à la mi-février. L'envoyé spécial de *Player* témoigne, les yeux encore scintillants...

FESTIVAL

Organisée par l'Institut national de l'audiovisuel (INA) et le Festival de télé de Monte-Carlo, cette manifestation rassemble pendant trois jours le gratin des créateurs et producteurs de nouvelles images. Les nombreux visiteurs ont le choix entre flâner parmi les stands des exposants (venus de toute la planète), assister à des projections de films ou suivre des conférences. En quelques instants, on comprend immédiatement que l'on est en train d'assister aux balbutiements de ce que seront les techniques quotidiennes du XXIe siècle : 3D, images de synthèse, réalité virtuelle... Tous ces noms excitent l'imagination et annoncent des résultats incroyables.

APPLICATIONS

Dès maintenant, on apprécie le potentiel énorme de ces techniques applicables dans des domaines aussi divers que le ciné ("live" ou DA), l'industrie (simulateurs de vol), la recherche scientifique (vie artificielle) et, bien sûr, les... jeux ! Pensez un peu à Virtua Racing... Après avoir essayé un casque virtuel (*Player* vous en reparlera), je me suis donc installé pour écouter les sages conférenciers-grands manitous...

JEUX VIRTUELS

Le Britannique John Vince commence en présentant le Commander, un simulateur de vol grand public monté sur un système hydraulique. C'est probablement très bien mais il est difficile de juger en se fiant uniquement aux diapos projetées ! Arrivée sur scène de Joe Sparks (USA), venu pour faire une démonstration de Total Distorsion, un jeu d'aventure sur CD-Rom parlant et en 3D. Son principe est original : le joueur est un producteur de vidéoclips lâché dans la jungle du show biz. But du jeu : vendre ses clips en évoluant dans un univers dément où l'on croise des extraterrestres. En quelques minutes, Sparks sidère l'audience, pourtant blasée. C'est qu'il s'agit d'un jeu d'enfer ! Le premier jeu totalement cool ! Les images impeccables, les graphismes souvent hallucinants et le super feeling du jeu prennent l'assistance totalement par surprise. Un vrai triomphe ! Quelques exemples de situation... Au moment du tournage du clip, le joueur a le choix de tourner avec différents artistes comme une chanteuse soul ou un groupe de speed metal. Il suffit de cliquer avec la souris. Vous avez choisi le metal ? Blaam ! Des riffs furieux retentissent... Un chevelu apparaît sur l'écran, en plein headbanging ! Vous voulez animer un clone d'Elvis ? En route pour le cimetière. À chaque sélection de chanson correspond une apparition de créatures fantastiques, genre humanoïdes chauves-souris ! Vous êtes fatigué ? Mangez ! Attention à la composition de votre burger ! Vos bonus en dépendent ! Vous voulez incruster une scène de rue tournée à Tokyo dans votre clip ? Pas de problème... Cliquez et ce sera chose faite ! Waouw ! Méga game ! Et jubilation de la salle, professionnels compris ! Autre intervention stimulante, celle du Japonais Kei Suzuki, de la société Namco, venu présenter le Galaxian 3, un shoot them up évidemment, qui reprend le principe de ses prédécesseurs sur un écran de 360° (8 mètres de haut !) sur lequel déferlent une armada de starships que seize joueurs, installés dans ce qui rappelle une tourelle de B17, doivent annihiler. Probablement très marrant mais pas près de débarquer chez nous...

FILMS

Et dire que ce n'est que le début des nouvelles images ! On reviendra dessus, ce dès le mois prochain, avec la suite des jeux présentés cette année à Imagina. Dernière chose. Des longs métrages de cinéma entièrement tournés en 3D sont en cours d'élaboration. Pas moins de trois projets en France : une adaptation du *20 000 Lieues sous les mers* de J. Verne, et deux films de SF, *Kazhann* de Druillet et *Starwatcher* de Mœbius. Aux USA, Disney a annoncé son long métrage pour 1994...

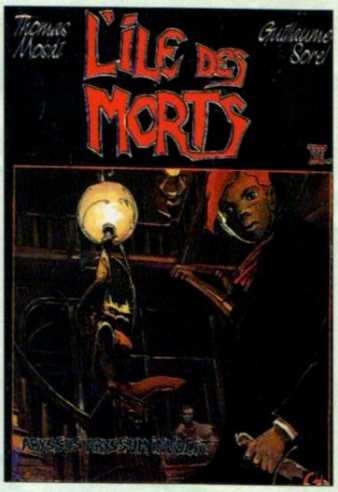
Tout va bien, je le sais. Je m'adresse à une multitude de bons joueurs, forts, beaux et intelligents qui vont lire avec attention et plaisir notre sélection de bédés. Aaah ! quelle joie de travailler ainsi !

SYLFELINE

Le titre exact de cet album écrit par Marc Bati et illustré par Bruno Bellamy est *Les Cinq Mondes de Sylfeline*, et vous êtes invité avec chaleur à vous le procurer toutes affaires cessantes. C'est qu'il s'agit bel et bien d'un album exquis. Eh oui ! pour une fois, nous délaissons les brutes épaisses type Lobo ou Judge Dredd pour nous pencher sur un livre charmant. Allons, allons, je sais que même le plus endurci des vétérans de shoot'em up cache, quelque part en son for intérieur, le petit quelque chose de tendre qui lui permettra de savourer ce bouquin ! Concrètement, il s'agit d'un premier album. Les dessins de Bellamy sont très prometteurs et nous sommes fiers d'avoir publié il y a des lustres une de ses illustrations en couverture de *Player*. Bien sûr, l'auteur brûle ici ses premières cartouches et on peut parier que le meilleur est à venir. Cela dit, ce coup d'essai est amplement satisfaisant. L'héroïne est adorable et Bellamy prend visiblement un plaisir total à la faire vagabonder dans une variété de paysages extraterrestres. Le scénario n'est pas en reste et cette gentille histoire d'amour poético-SF mérite bien que vous délaissiez vos consoles totems pour la lire. Sympa et frais, y'a de la joie ! (Éd. Dargaud)

L'ÎLE DES MORTS

Là on ne rigole plus. Les fidèles de notre Minitel connaissent déjà cette série de fantastique gothique scénarisée par Thomas Mosdi sur des dessins de Guillaume Sorel, un jeune artiste de vingt-cinq ans. Le fil conducteur du cycle est pour le moins original puisque les auteurs l'ont articulé autour du fameux tableau d'Arnold Böcklin (un peintre suisse de la fin du XIXe siècle), *L'Île des Morts*, qui avait déjà inspiré à Druillet certaines des planches de *Gaïl*, son classique de la SF-BD. Mosdi et Sorel n'hésitent pas à ressusciter tout le folklore habituel de ce genre d'ou-vrages et font même appel aux Grands Anciens de Lovecraft. *Abyssus abyssum invocat*, le troisième volume de *L'Île des Morts*, confirme les espérances que nous avions placées dans ses auteurs. Mention spéciale à Guillaume Sorel, bien parti pour se



tailler dans peu de temps une place de choix parmi les dessinateurs avec qui l'on doit compter. Convenons d'une chose : les bons albums fantastiques sont trop rares pour que l'on puisse prendre le risque d'en manquer un ! Alors... (Éd. Vents d'Ouest)

LES TROIS CHEVEUX BLANCS

Restons dans le fantastique avec ce bouquin, réalisé par deux personnes que l'on ne présente plus : le scénariste Yann et le dessinateur Hausman. Pour leur première vraie collaboration, les deux hommes ont choisi de s'attaquer (je choisis ici délibérément ce verbe) au... conte de fées ! On connaît l'humour féroce de ces deux-là. Avec une joie perverse, les auteurs démontent avec allégresse les rouages des contes classiques, cherchant (et réussissant) à en exposer les

Face à l'innommable.

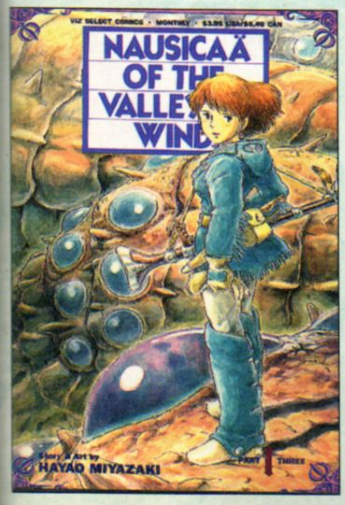
É DE LA BD !

Vaïva la sauvageonne.

significations codées. Yann dissèque à coups de hache, assuré d'être couvert par le talent d'Hausman, parfaitement à sa place en peintre de ce conte de fées vraiment vicelard. D'aucuns crieront au scandale en brandissant le carré blanc. Nous, on est très content. (Éd. Dupuis)

NAUSICAÄ

Tous les mois, je reçois plusieurs messages me parlant d'*Akira* (« À quand la suite ? », etc.). Mais il n'y pas qu'Akira au pays des mangas ! Tenez, demandez à l'élite des fans de BD jap, que dis-je, de la BD planétaire : il y aussi Nausicaä ! Si vous la connaissez, vous savez déjà que l'héroïne d'Hayao Miyazaki compte parmi les plus belles créations de toute l'histoire de la bédé. Si vous n'avez pas encore eu la joie de la rencontrer, dépêchez-vous de vous procurer les comics américains qui traduisent ce chef-d'œuvre (pour une fois, nul ne pourra me reprocher d'y aller trop fort !). Car il s'agit bel et bien de grand art, d'une œuvre magnifique et cosmique. Une vraie saga, d'une richesse thématique et formelle tout bonnement ahurissante. Bon, j'ai pas trop de place. *Nausicaä* est le nom d'une jeune fille qui vit dans une époque post-cataclysmique pendant laquelle la Terre se remet péniblement d'un holocauste qui terrassa notre civilisation industrielle. Une bonne partie des terres sont recouvertes par une immense forêt de mousses qui dégagent des miasmes mortels. Cette mer de la Corruption est habitée par des insectes gigantesques et... Mais, vous êtes encore là ? Dépêchez-vous de vous procurer *Nausicaä !* Revenez plus tard, je vous causerai du DA. Bonne lecture en attendant ! *Nausicaä* est disponible en import chez Déesse (tél. : (1) 46 34 18 31).



PREDATOR

Mais il nous prend la tête avec son prédateur ! Eh oui, tel un métronome, je continue de recenser l'impressionnante liste de titres consacrés à l'Alien venu faire un safari sur notre belle planète.

Le nouveau titre dédié à notre ami, s'appelle *Predator-Race War* et c'est un des meilleurs ! Si, si ! Tous les fans de comics y trouveront leur compte. Les textes sont signés Andrew Vachss, un spécialiste des histoires glauques, et les crayonnés sont assurés par un nouveau venu très prometteur : Jordan Raskin. On rempile donc, et avec le sourire, siouplaît. *Predator* est également disponible en import chez Déesse (tél. : (1) 46 34 18 31).

SPIDERMAN

Publication, dans le septième numéro de *Spiderman*, d'une aventure du monte-en-l'air écrite par J.-M. DeMatteis et illustrée par Mike Zeck et Bob McLeod (des tanks du comics). Forcément bon, forcément bon, forcément bon... Ah oui, il y aura aussi un « Strange Spécial Origines » qui fêtera d'agréable manière les trente ans de l'Araignée.

ANIMELAND

Sortie du neuvième numéro de ce 'zine magistral. Au sommaire : dossier « Ranma 1/2 », l'actualité des mangas, Tex Avery (car les éditeurs ont le bon goût d'être ouverts à tous les bons DA !), etc. Se renseigner auprès de : Animeland-Animarte, 15, rue de Phalsbourg, 75017 Paris. Et ils ont un service Minitel : 3615 TOON (bravo pour ce nom).

MANGAS

Regardez un peu : ceci est la devanture de Manga No Mori, une boutique japonaise spécialisée dans les mangas. Venu au dernier festival d'Angoulême, le patron est, en plus, un super fan de bédés en tout genre ! Alors, si vous faites un tour à Tokyo, n'hésitez pas !

TOP 10

NES

Le Top 10 NES est établi en fonction des votes recueillis sur le 3615 Nintendo

1. SUPER MARIO 3
2. BUGS BUNNY
3. ADVENTURE IN THE MAGIC KINGDOM
4. MEGAMAN 2
5. MARIO AND YOSHI
6. TINY TOON
7. ROBOCOP 2
8. SUPER BALOO
9. DOUBLE DRAGON III
10. TERMINATOR

MASTER SYSTEM

Le Top 10 Master System est établi avec la collaboration de Sega France

1. SONIC 2
2. TOM ET JERRY
3. WORLD SOCCER
4. TAZMANIA
5. FINAL BUBBLE BOBBLE
6. SUPER TENNIS
7. ASTÉRIX
8. TENNIS ACE
9. PAPERBOY
10. TERMINATOR

MEGADRIVE

Le Top 10 Megadrive est établi avec la collaboration de Sega France

1. SONIC 2
2. STREETS OF RAGE
3. MICKEY AND DONALD
4. ROAD RASH II
5. GRAND SLAM TENNIS
6. ARIEL, THE LITTLE MERMAID
7. ECCO THE DOLPHIN
8. TALESPIN
9. THUNDER FORCE IV
10. POWERMONGER

GAME BOY

Le Top 10 Game Boy est établi avec la collaboration de Nintendo

1. SUPER MARIO LAND
2. NINJA TURTLES
3. BATMAN
4. GARGOYLE'S QUEST
5. DUCK TALES
6. MICKEY MOUSE
7. MEGAMAN WORLD
8. MARIO AND YOSHI
9. F1 RACE
10. HUNT FOR RED OCTOBER

SUPER NINTENDO

Le Top 10 Super Nintendo est établi en fonction des votes recueillis sur le 3615 Nintendo

1. SUPER MARIO KAR
2. ZELDA III
3. SUPER MARIO 4
4. STREET FIGHTER II
5. F-ZERO
6. SUPER SOCCER
7. SUPER TENNIS
8. SUPER GHOULS'N GHOSTS
9. SUPER PROBOTECTOR
10. PILOTWINGS

AVEC HOLLYWOOD CHEWING-GUM, DECOUVREZ LES 4 COINS DU MONDE...

N°3

N°2

N°4

N°1

Collectionnez les T-Shirts de la série "Impressions du Monde"

15 ETUIS **OU** **+ 60 F = 1 T-SHIRT**

Avec la nouvelle collection de 4 T-Shirts "Impressions du Monde", Hollywood vous invite à découvrir les 4 coins du monde !
Pour vous procurer un des T-Shirts de cette série spéciale (marque Hanes, qualité US, 100% coton, taille unique XL, grande impression dans le dos et petite sur la poitrine), indiquez sur papier libre vos nom, prénom et adresse complète, ainsi que le ou les modèles choisis (N°1 : blanc, manches courtes ; N°2 : gris, manches courtes ; N°3 : blanc, manches longues ; N°4 : gris, manches longues). Par T-Shirt, joignez 15 étuis vides de chewing-gum Hollywood ou Hollywood Light (tablettes ou dragées) et un chèque de 60 F à l'ordre de Sogec Gestion, et envoyez le tout sous enveloppe dûment affranchie, avant le 31/08/93, à : T-Shirts Hollywood - Sogec Gestion - 91426 Morangis. Vous pouvez également vous procurer le T-Shirt de votre choix sans preuve d'achat, contre 150 F par chèque, même ordre, même adresse.

Screen: Super Nintendo Entertainment System

Screen: Super Nintendo Entertainment System

Les Tiny Toon en folie !

Konami nous entraîne dans de nouvelles aventures avec Porky, Dizzy, Buster Bunny et tous leurs amis. Retrouvez la magie des cartoons sur Game Boy, NES et Super Nintendo. Des graphismes somptueux, une bande son à tout casser, d'une jouabilité exemplaire, avec une foultitude de levels... Un vrai régal pour les yeux !!! Entamez un voyage fantastique dans un monde féérique.

Tiny Toons se paie le luxe d'être à la fois, beau, drôle et mignon. Avec ce jeu Konami nous offre l'un des plus fabuleux jeu de plate-forme de l'histoire... 97%

Screens: Super Nintendo Entertainment System

KONAMI®
La passion des jeux

Pour tout renseignement sur les yeux, appelez le SOS Nintendo au (1) 34 64 77 55. Distribution Bandai France.

TINY TOON ADVENTURES, names, characters and logos are registered trademarks and copyright of WARNER BROS., a division of TIME WARNER ENTERTAINMENT, LP. © 1993. Nintendo®, SNES™, NES™, GAME BOY™, the Nintendo Product Seals and other marks designated as "TM" are trademarks of Nintendo. KONAMI® is a registered trademark of Konami Co., Ltd.